三人行，必有分野
3种青年的互联网对话

电子竞技个性论
对电子竞技的重新诠释和定义

01 月上
本期特惠价
￥7.00

Popsoft www.popsoft.com.cn 2012年 总第390期

大众软件®

电脑应用与娱乐的第

神武 在线 逍遥外传
www.henhaoji.com

2012
给你特纯真的
游戏快乐

神武 搜索


ISSN 1007-0060
01
9 771007 006098



特别策划：与你约好一起逛——模拟器园游会

重磅专题：2011中国电脑游戏产业报告



本期强档攻略
《战地3》vs《现代战争3》

2012年大众软件征订开始啦

《大众软件》是中国科学技术协会下属的一本**面向大众的电脑科普类刊物**，创刊于1995年，2002年入选**国家"期刊方阵"**，被国家新闻出版署评为**社会效益和经济效益双突出的"双效期刊"**。《大众软件》专注于电脑、数码应用的普及和推广，融学习和娱乐于一体，为广大的电脑、数码爱好者提供全面服务。

针对不同的阅读需求，《大众软件》在上下刊和中刊实行了区别性的报道方式。其中上下刊注重综合覆盖，内容包括热点应用/游戏重磅专题报道、时新电子产品评测、网络新潮趋势推介、游戏及背景文化讲解等，并利用产业专题栏目对业界热点事件进行评论性报道；中刊专注于游戏报道，面向游戏玩家与爱好者，内容全面涉及游戏前瞻、评论、攻略、小说、访谈、深度专题报道等。

订阅《大众软件》上、中、下三刊全年288元，半年144元。
上、下旬杂志全年168元，半年84元。
中旬杂志全年120元，半年60元。



订阅方法：

1.到当地邮局汇款
收款人：大众软件杂志社
收款人地址：北京市100143信箱103分箱
邮编：100143　　　　汇款金额：XXX元
汇款单附言注清楚订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话
2.淘宝网订阅
店铺名称：大众软件读者俱乐部
网店地址：http://popsoft.taobao.com/
3.接受来社订阅
杂志社地址：北京市海淀区阜石路68号院（阜石路阜玉路口向西1000米路南）
乘车路线：645路沙石路口东下车，路南向东200米即到。
　　　　　370、564、981路砂石路口下车，红绿灯右转200米即到。
联系人：陈小姐　联系电话：010-88135623　88118588-8000
邮寄方式：本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由本社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元，中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。

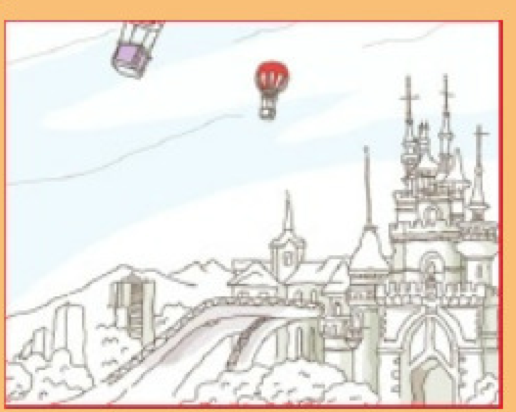
2012年《大众软件》全新改版，
重磅专题掷地有声，市售价格保持不变！

《大众软件》目前为旬刊，分为上、中、下旬。
每月1日和8日和16日面向全国发行。
单期定价：10元，上下刊优惠价7元/本，中刊10元/本。

重点推荐

P18 特别策划
与你约好一起逛
——模拟器园游会

早在大型计算机时代，人们为了达到软件兼容的目的，开发了世界上第一台模拟器。而针对游戏娱乐设备，则可以追溯到20世纪90年代初……



P90 前线地带
国产三剑幕后的独白
——独家专访贾卓伦

他平实低调，绰号"隐形伦"，但却是少有的参与了"三剑"系列开发的制作人，目前他任职于上海烛龙，他就是来自台湾地区的游戏制作人——贾卓伦。



P94 攻城略地
"二战"风云
——《战地3》vs《现代战争3》

毫无疑问，2011年游戏业的中心话题是BF3 vs MW3，在这场错位的对抗中，我们可以这样断言：MW3赢得了现在，而BF3则赢得了FPS的未来。



大众礼物

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
贵州	吴俊贤	吉林	张政
上海	周乃全	湖北	滕平平
四川	岑晨	北京	王平
浙江	张珂珂	湖北	胡鑫
河南	张超宁	上海	徐翔燕
新疆	沈建	重庆	江述帆
贵州	肖石磊	北京	王兆
陕西	董青松	湖北	许再成
广东	陈剑塔	海南	吴乃宁
河北	付伟	河北	李强



▲赠送价值148元《AVG全功能软件2012》一套

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

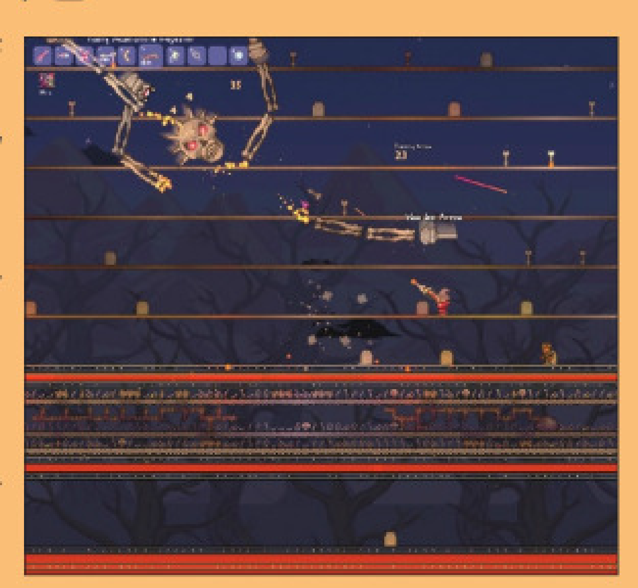
执行主编 王晨
编 辑 部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 朱飞 韩大治
马骥 范锴 罗玄 黄利东 毋羽
本期责编 朱飞
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电　　话 010-68271996 / 68272656
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88135613
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 韩沂杏
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2012年1月1日
定　　价 人民币 10.00元

责编手记



责编轮流做，今年到我家。但若想赶上一年中的第一期杂志责编，却也不是件容易的事，首先你运气得好到爆棚，要不然就得在编辑部呆的时间够长，再不然就是有责任心又细心——细心是不会出现在我的词典里的，只能归咎于我的运气确实好，爆棚未必，但肯定是爆了……

在我看来当第一期的责编既是幸运也是不幸，经验总结，每年第一期杂志都属于“难产儿”，各种改版、各种拖稿、各种意外，都汇聚在第一期，假如在我写完这个责编手记之后马上交付印厂印刷，那么各位读者可能会看到半本之多的空白页——连目录也会空一半。诸位若是问怎么办，只得一个字：等！晚上需等，半夜需等，凌晨也需等。幸而早在一个月前我就已经预料到这种挑灯夜战的凶残情况，囤积了无数粮草，准备和那些无良拖稿编辑作者们抵抗到底……什么！前半本专题明天才给？后半本专题后天才有？特别策划题目还没定？怎么又要吐页？谁吃页谁吃谁吃？刚吐的新鲜页码谁要吃……

2012年，《大众软件》的版式改动较大，相信各位读者在拿到杂志后就会发现，前半本的几个栏目进行了拆分重整，连续性完整性都得到了提高，而后半本的攻略开始转型，将主攻略辅评论转变为主评论辅攻略，并有游戏相关的一些背景知识，提高攻略栏目的可读性，而前线更加关注于国产游戏。另外更重要的是，读者回函卡又重装上阵了！这些变化，也许有的读者朋友喜欢也许有的不喜欢，但无论则样新年新气象都是应该的，《大众软件》仍然会继续着每年一次的改版，继续着每期每个栏目的微创新。

漫漫长夜，无心睡眠，恰逢Terraria出了1.1，砍树挖洞去也！

本期责编：键盘



不删档测试

我们的征途是星辰大海

大宇宙时代

智者生存

势力阵营

生死对抗

悬念丛生

轮回机制

莱因哈特
凉宫春日
布莱德
田代辰巳
阿重霞

由我指挥！
由我做主！

伯伦希尔
麦克罗斯
白色要塞
达克瑟斯
艾克西利欧

SSW.Y8Y9.COM

轻盈简约
戴尔XPS 14z笔记本电脑

■晶合实验室 bluesky



金属壳体、圆润的边角、转轴的螺旋造型和两侧带有优美花纹的环绕立体声扬声器，都体现着XPS 14z的文艺气质

戴尔拥有了Alienware这一游戏品牌后，XPS系列成为高配置娱乐型电脑，例如最新的XPS 14z，就是一款偏向普通家用型的笔记本电脑。其类似MacBook Pro的全金属机身、背光键盘以及外形设计，能让用户体验到较好的易用性以及档次感。

戴尔XPS 14z硬件配置并不算强大，英特尔i7-2640M处理器只提供双核心四线程处理能力，GT520M显卡的游戏性能也不算出色。双通道4GB内存搭配64位操作系统显得中规中矩，那么它的性能如何呢？

性能测试可以看出，本机可以轻松

项目	子项	得分
PCMark 7	PCMark	2343
Windows 7 体验指数	处理器	7.1
	内存	7.5
	图形	6.4
	游戏图形	6.4
	主硬盘	5.9
3DMark 06	3DMark	5418
	CPU Score	3728
3DMark Vantage Entry	GPU	9614
	CPU	10523
	3DMark	E9826
Cinebench R11.5（x64）	OpenGL	15.46fps
	CPU单核	1.18pts
	CPU多核	2.95pts
	MP Ratio	2.50x
Fritz Chess Benchmark	步数	6123
街霸IV	最高画质	52.4fps
生化危机5	DX10模式最高画质	32fps
失落星球	DX11模式最高画质	10.1fps

注： 所有测试项目得分均为越高越好。全部采用独立显卡测试，游戏分辨率1366×768



扩展接口设计全部在后方，不太方便用户使用



吸入式DVD刻录机和前方的电池电量显示灯，以及超薄的屏幕



键盘的背光清晰而不晃眼



机身底部为一体化成型



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆

厂商： 戴尔（Dell）
上市状态： 已上市
售价： 8999元（i7-2640M版）
附件： 电源适配器、说明书等
咨询电话： 800-858-0619（咨询订购）
推荐用户： 追求美观轻薄的普通家庭、办公用户
相似产品： 方正R430IG-I764CQ、东芝L700-K03B等

项目	参数
处理器	Intel酷睿i7-2640M（双核2.8GHz，睿频3.5GHz）
芯片组	Intel HM67
内存	4GB（2×2GB DDR3 1333MHz）
显示屏	14英寸（分辨率1366×768）
硬盘	750GB 7200rpm
显卡	Intel HD3000+NVIDIA GeForce GT520M 1GB显存
网络	支持802.11b/g/n无线协议、1000Mbps以太网卡、蓝牙3.0
光驱	DVD刻录机
接口	1×USB 2.0、1×USB 3.0、HDMI、DisplayPort、耳机/麦克风接口、网线接口、电源接口、7合1读卡器
摄像头	130万像素
尺寸	23mm×335mm×234mm
重量	2.03kg/2.47kg（旅行重量）
操作系统	64位Windows 7家庭高级版+SP1

应付商务应用。双核四线程处理器对付普通游戏也绰绰有余，但显卡子系统的游戏性能比较一般，只能应对中端DX10游戏。其电池不可拆卸，高性能下续航时间大约为2小时。

总结：

这款产品外形出色，较为轻薄，游戏性能和续航能力稍显不足。大量扩展接口集中于背部的设计很简洁，但不太方便用户使用，仅配置2个USB接口，数量也有些不够。P

精巧可爱
漫步者M0 Blue蓝牙音箱

■晶合实验室 魔之左手

漫步者的M0音箱以其可爱的造型和丰富实用的功能，受到很多数码玩家的喜爱，其近期推出的蓝牙版产品M0 Blue将给喜欢无拘无束的数码用户提供一个更好的选择。

在实际测试中，蓝牙连接不需要长按按键等动作，转换至蓝牙输入后可长时间等待查找。蓝牙连接后。稳定传输的直线距离约为7、8m，穿墙能力比较一般。其声音表现虽不及M20等便携音箱，但与手机和大部分平板电脑相比，在高中频音质和音量方面的提升还是很明显的，低音表现更是远胜。



顶部的音量、播放操控键



顶端两侧的1.5英寸扬声器单元隐藏在“闹钟”的“铃帽”下，不仅安全，而且“铃帽”底部也设计为反射锥形状，有利于声音的传播



M0 Blue仍然采用闹钟外形，主体部分圆滚滚的非常可爱，在前部正中带有简单的LED显示屏，可显示日期时间、音量、功能状态等



后部电源、音频接口及周围的模式操控键

总结：

带有FM、时钟、闹钟、夜灯等功能的M0 Blue是一款全能、自由又可爱的数码音频分享设备，也是很不错的家庭摆设，如果能内置电池就更完美了。P



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

厂商： 漫步者（Edifier）
上市状态： 已上市
售价： 399元
附件： 数据音频联线、电源线、说明书等
咨询电话： 800-810-5526（售后咨询）
推荐用户： 喜欢可爱外设和分享数码音频的用户
相似产品： 暂无

QQ沟通无界限
天语W808手机

■晶合实验室 世界

国产手机在这几年经历了风风雨雨，摆在它们面前的已经是完全不一样的江湖，对于各种条件并不占优的厂商而言，前途到底在何方。这几年稳居国产手机品牌销量第一的天语，近期与NVIDIA以及腾讯合作，推出了内置QQ服务的天语W808手机。



天语W808采用Android 2.3操作系统，配备4.3英寸800×480像素的WVGA分辨率屏幕，支持多点触控，尺寸为129×67.9×12.2mm，重量175g



屏幕下方采用凹陷设计，不仅令外观备感时尚，更增强了用户单手操作的握持感。黑色后盖与正面机身融为一体，磨砂的材质也很好地起到防滑作用



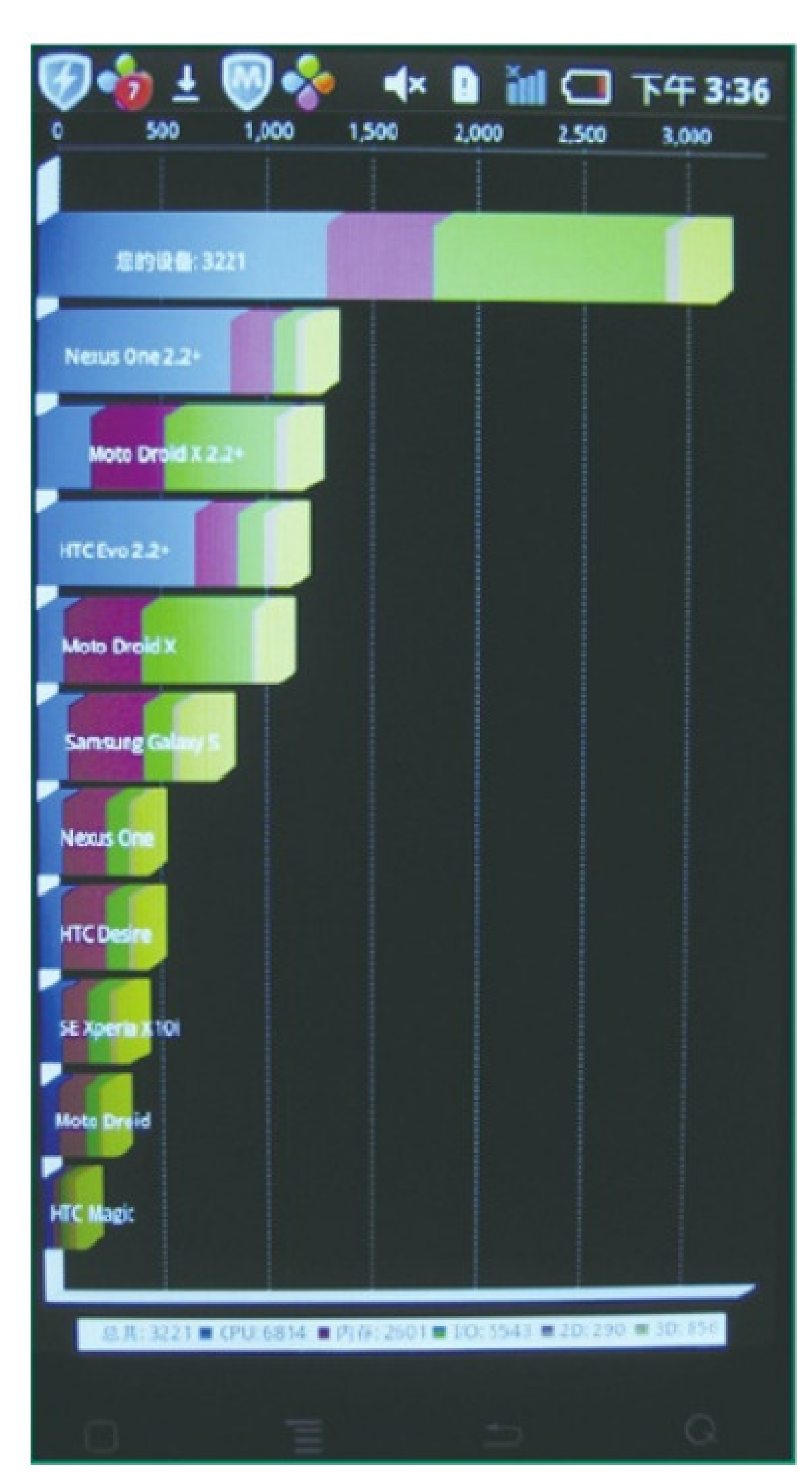
天语W808的独特之处在于特别设计的"贴心Q键"，位于底部触摸键最右侧，它可以快速使用QQ各项服务，并整合了其他实用功能。其中包括QQ通行证、腾讯搜搜、消息盒子、腾讯新闻、QQ游戏、QQ软件管理和QQ音乐等



机身背面装载了一颗500万像素摄像头，支持自动对焦和测光。白天光线充足的情况下，成像的质量非常不错，即便是8倍变焦之后，仍然能够保证画面的清晰度。机身正面有一颗30万像素摄像头，配置略显单薄



2000mAh电池是目前智能手机市场中少有的配置。如果只是偶尔上网、打电话和发短信，差不多可以坚持35个小时



它配备的NVIDIA Tegra2处理器整合了Cortex A9双核CPU、8线程GeForce GPU以及支持1080P的HD视频加速器。象限（Quadrant）测试成绩达到了3200分以上，玩现在的手机3D游戏大作不在话下。它还配置了mini-HDMI输出接口，可连接大屏幕显示器或电视，更爽快的玩游戏和看视频

总结：

这款手机拥有出色的硬件配置和强力的性能，特别是QQ深度定制，让人在通讯、管理、信息获取、娱乐等方面获得不一样的移动体验。例如只需输入一次账号密码就可享受所有腾讯服务的"一站式"服务，前部摄像头则可在移动QQ中提供视频交流。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

厂商： 北京天宇朗通通信设备股份有限公司
上市状态： 已上市
官方售价： 2980元
附件： 充电器、数据线和说明书等
咨询电话： 400-700-9966（服务热线）
推荐用户： QQ控、手机游戏玩家
相似产品： HTC Chacha、中兴N600+等



高低相宜

长城晶铭M2510/晶灵L1915显示器

■晶合实验室 魔之左手

长城显示器一直是市场中高性价比产品的代表，近期它连续推出了几款产品，其中晶铭M2510和晶灵L1921，是两款值得推荐的产品。

M2510是一款23.6英寸显示器，这一尺寸以较低的价格，可获得接近24英寸的显示面积，全高清分辨率下文本和图像都更大更清晰。其指标看起来并不是很出色，采用16:9规格1920×1080分辨率面板，CCFL背光。其动态对比度为60 000:1，灰阶响应时间2ms，亮度300cd/㎡，提供了D-Sub（VGA）和DVI-D接口，标称可视角度为170°/160°。它采用黑色钢琴漆外壳，窄边框设计，所有的控制按键均位于下侧面正中，


M2510配置D-Sub（VGA）和DVI-D接口



下方按键和指示灯

L1921则是一款LED背光19英寸显示器，而且为保证使用效果，回归了16:10规格，分辨率也是经典的1440×900，而没有跟风高分辨率，以保证文本图像显示不会过于纤细而难以分辨。它拥有500万:1动态对比度，响应时间5ms，亮度250cd/㎡，仅配置D-Sub（VGA）视频接口。尽管LED背光使屏幕主体厚度明显缩减，但为了容纳电源等附加装置，其背部的下半部分仍显较厚。它的按键均位于右侧下方，电源指示灯也朝向下方，开机后灯光不太明显。


仅配置D-Sub（VGA）接口

在实际使用和软件测试中，这两款产品尽管在标称指标上比较一般，但实际表现让人很满意，色彩饱满而通透，均匀性不错，对比度表现较好，边角有很轻微的漏光。其动态画面的表现力也很好，视频与游戏中都没有出现拖影。两款显示器可视角度都比较好，在左右80°和上方60°的位置，远端图像的亮度与色彩基本没有变化。

它们都有网页、电影、文本、动态对比度等多个快捷配置选项，适合进行不同的应用。M2510的功耗略偏大，为43W左右（亮度75%），L1921的功耗则只有16W左右，相当省电。P


L1921台阶式的背部





两款显示质量不错的显示器，尽管视频接口配置有些吝啬，但从可预见的价格来看，性价比还是值得期待的。

炫目度： ★★★☆
口水度： ★★★★
性价比： 不详

厂商： 长城（GreatWall）
上市状态： 即将上市
售价： 不详
附件： 电源线、视频线等
咨询电话： 400-811-8888（售后热线）
推荐用户： 追求性价比的家庭、办公、上网用户
相似产品： 易美逊G2460w、明基G920WAL等





极致轻薄
三星900X1B笔记本电脑

■晶合实验室 bluesky



电源适配器可拆分


很薄的机身，厚度小于一角硬币的直径

正前方看三星900X1B，很容易让人误以为这也是一台UltraBook，不过它的确是一台较为“传统”的轻薄型笔记本电脑。本机的硬件配置中最大的亮点是128GB SSD硬盘，实际测试中，这块硬盘的确让整机运行速度提升了不少，开机后转身去接一杯水，待掉过头来的时候发现系统已经启动完毕。另外需要说明的一点是其采用的低功耗版酷睿i3处理器，CPU部分频率较低且不支持睿频技术，但却配置了性能较高的GMA HD3000核芯显卡，且可在系统需要时提升频率。

尽管机身轻薄，但本机仍然提供了RJ45有线网络接口，并安装全尺寸键盘，这一配置比很多超极本和轻薄笔记本更强。不过在其他扩展接口方面，因机身空间原因就无法提供更多了，仅能满足一般需求。值得一提的是，三星为用户提供了滑动式接口挡板，用户在不使用扩展接口时可以将挡板盖上以防止灰尘等污染接口，挡板上还有接口类型的图形提示。

在测试中，我们还注意到它的电源适配器与传统笔记本不同，是将插头和适配器本身合并到一起。体积也比传统笔记本电源适配器小得多，非常适合重视便携性的用户。

主要配置

项目	参数
处理器	Intel Core i3-2357M（双核四线程，主频1.3GHz）
芯片组	Intel HM65
内存	4GB DDR3 1333
显示屏	11.6英寸 1366×768分辨率
硬盘	128GB SSD
显卡	Intel GMA HD3000（主频350MHz，睿频950MHz）
音频	集成声卡
网络支持	10/100/1000M有线局域网，802.11b/g/n无线局域网，蓝牙3.0
光驱	无
接口	HDMI、耳机输出、麦克风输入、1个USB 2.0、1个USB 3.0、Micro SD卡读卡器、网线和电源接口
摄像头	130万像素
尺寸	298×197.5×15.9～16.5mm
重量	1.064kg/1.24kg（旅行重量）
电池	4芯锂电池
系统	Microsoft Windows 7 家庭高级版

测试结果表明，硬盘子系统对整机性能提升很大。特别是PCMark 7中的硬盘相关得分超过了4300分，而机械硬盘在此项测试中得分一般在1600分上下。结合那样迅速的开机速度还有现在的硬盘价格，让人对SSD心动了。不过本机CPU的主频较低，在一定程度上影响了测试得分，但在Cinebench R11.5的测试中，单核与多核间的性能提升比率却比较高，在使用时请尽可能选择对多核CPU进行过优化的软件。

对更适合随身携带使用的轻薄型笔记本而言，电池能力是非常重要的，

intel NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



SSD硬盘带来了非常突出的整机运行速度；流线型的外观可为用户带来不错的视觉感受；别具匠心的电源适配器设计更适合随身携带以移动办公。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

厂商： 三星（Samsung）
上市状态： 已上市
参考售价： 7700元（i3版）
附件： 电源适配器、说明书等
咨询电话： 400-810-5858
推荐用户： 追求便携的商务人士
相似产品： Acer S3-3951-2464G 50iss、联想V370GT-IFI（SSD）等



接口位于机身左右侧，带有挡板

项目/设置	子项	得分
PCMark 7	PCMark	2458
	系统存储得分	4334
Windows7体验指数	处理器	4.8
	内存	5.9
	图形	4.5
	游戏图形	6.0
	主硬盘	7.5
3DMark Vantage Entry	GPU	6253
	CPU	3816
	3DMark	E5392
Cinebench R11.5（64）	OpenGL	5.59fps
	CPU单核	0.41pts
	CPU多核	1.25pts
	MP Ration	3.02x
Fritz Chess Benchmark	步数	2496

*注：以上得分均为数字越大越好。Windows 7体验指数单项最大为7.9分。

在实际测试中，其续航时间可达6小时左右。另外我们也测试了一下其待机能力，在大约70小时的“睡眠”状态后，电池可用电量从91%下降到了53%，待机能力还算不错，平时可不关机，直接合盖即可。

尽管不是一款游戏型笔记本，我们还是对其游戏性能进行了测试，“生化危机5”设置为默认特效等级，分辨率1360×768，最后得分是16.9FPS，评级为C。“街霸Ⅳ”测试设置为高特效等级，分辨率1366×768，测试结果为：20.8FPS，6646分。“失落星球”使用DirectX 9模式，特效全高，分辨率同上，得分8.3FPS，评级D。这样的结果也在意料之中，它还是更适合办公应用。

需要提一下的是，拆开外包装拿出内封的“黑盒”时，我们习惯将那两大块泡沫取掉平放在桌子上，不想此盒开口朝下，差点让电脑掉在了地上。其实在开口上做一些设计使得其无法被轻易打开即可。另外，也许因为是样机，本机的原装系统和说明书均为英文版。

感受专业
罗技UE3500耳机

■晶合实验室 魔之左手

罗技虽然在2008年就收购了耳机厂商UE（Ultimate Ears），但在最近，这一品牌才正式被引入内地市场，投入了以UE3500等为代表的多款产品。作为广受专业用户好评的、以监听级耳机起家的品牌，在面向普通消费者的市场中的表现究竟如何呢？

UE3500是一款中低端价位的头戴式蓝牙无线耳机，由于罗技UE对无线耳机的设计观念，它不仅集成了易用的麦克风，而且还提供了USB无线发射器，供没有蓝牙功能的电脑使用。我们发现这款耳机的支架设计比较特殊，带有一定的扭转角度，更加适合佩戴时的头型与耳朵角度，特别是对戴眼镜的用户来说，比包覆式的耳机明显舒适得多。

尽管在右耳部分集成了所有的控制键和麦克风，不过左右重量还算平衡。它带有一个多功能键和音量控制键，均位于右耳后，很容易操控。其多功能键用于开关电源、配对、接听，极大的简化了按键配置和使用方式。



右侧仅有两个按键

在实际使用中，这款产品的蓝牙与无线配对都很快速，不过因为共用电源按键，所以会出现配对时误关电源的情况。在没有障碍物的情况下，其蓝牙传输距离在10米内效果很好，USB无线发射器的传输距离甚至可达10米以上，不过距离5米以上时，对障碍物，即使是薄木门的阻挡都很敏感。

这款产品的播放和拾音质量都不错，只是在低音效果上与包覆式或入耳式耳机仍有一定差距，续航时间则可达10小时以上（蓝牙和USB无线连接各一半时间）。



这是一款连接、操作方便，佩戴舒适的高性价比无线耳机。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

厂商： 罗技（Logitech）
上市状态： 已上市
售价： 229元
附件： USB发射器、USB充电线、说明书等
咨询电话： 800-820-0338（售前及售后服务）
推荐用户： 希望能随时随处欣赏音乐或连接手机的用户
相似产品： 雷柏H6020等



感谢新浪微博网友@孰仲霰的创意

三人行，必有分野

——普通、文艺和2B青年的互联网对话

■本刊记者 冰河

也不知从什么时候开始，一场关于普通青年、文艺青年和2B青年的对比和争议忽然就在国内互联网上蔓延起来。想当初，孔夫子曾经说过“三人行，必有吾师”，而在如今这个年代，3个人在一起谁是老师不一定有人会在意，但谁普通，谁文艺和谁2B，倒是个锱铢必较的话题。虽然在大多数时间里，谁更普通或者谁更文艺一点并不重要，但对比产生的结果往往会吸引大多数围观者的好奇心，经常在争论一番之后，谁身上应该贴一个什么标签，基本也就呼之欲出了。比如最近非常流行的电视剧《男人帮》，由孙红雷、黄磊和汪俊扮演的3个角色，就被观众贴上了这样的标签：黄磊扮演的是普通青年，俗称“经济适用男”，身份是网络公司的技术顾问，对工作生活充满理性，讲究逻辑和因果，属于大多数人的样板；汪俊扮演的则是文艺青年，无论做什么，“范儿”也就是姿态永远是摆在第一位的，讲究生活质量细节，注重品味和优雅，用普通形容词就是“小资”；而孙红雷扮演的就是比较典型的2B青年了——不喜欢跟随主流，永远追求别出心裁，性格多变甚至有些神经质。如果将这3个人单独放到人群中，其身上的特质未必如此明显，但把3个人凑在一起观察，这种风格的分野就能非常清楚地体现出来，分外有趣。就好像周立波和郭德纲都是人民喜闻乐见的笑星，只有放在一起的时候，他们谁更文艺或者谁更2一些才会更明显，让观众在听段子之余更多了一重乐趣。

当然，戏剧总是源于生活而高于生活的，现实生活中普通青年很常见，但行为举止文艺或者2B到如同电视剧或者舞台角色那样典型的人并不多。更重要的是，每个人身上的特质都并不单纯，需要对比才能明确体现，没准在这个群里还算普通，换一个圈子就变成文艺青年了，再换一个圈子可能相比之下又显得不够文艺而更二一些。因此单纯的判定谁普通、谁文艺和谁2B是一件挺难的事情，特别是在现实生活中，绝大多数人还是习惯掩藏自己，随着身边环境的变化改变自己的行为举止。北京中关村里很普通的青年往往很快会变得有些2，国贸CBD一带的2B青年要么变得文艺一点，要


“三类青年”大潮乍起时流传甚广的一套三列图，至于文青与兰花指之间的关系嘛……见仁见智咯

么忍不下去逃离，这都是很常见的事情。只有在网上，在那张没人知道你是一条狗的交际网上，大多数人才会脱下面具，显露出自己或者普通，或者偏文艺，或者偏2B的本色来。漫游互联网，时刻见到这些各有特色的人群，实在是一件开心的事情，而这些人群又如何自我看待，如何彼此看待，很难有一个面对面交流的机会。幸好快过年了，大概是已经发了年终奖，大家心情都不错，也都需要给自己的假期找点乐趣。趁着这个好时间，作为一个普通青年，我在经常出没的群里分别拉出了被群里公认比较文艺和比较2的两位青年，进行了一番对话。套用韩寒曾经的一部作品名，就是——

2012，我想和这两位青年谈谈。

一、文艺青年自白

文艺青年？你是在骂我吧？不是？真不是？哦，那好吧，我其实刚想回一句“你才是文艺青年，你们全家都是文艺青年”呢。我知道如今文艺青年这个称号并不算是什么称赞，可如果扪心自问，我还是不得不承认自己其实是比较偏文艺的。什么算是文艺青年？这个……不好说。你也知道，如今这个词有两层含义，按照传统的说法呢，就是喜欢文学和艺术，讲究生活质量，重视精神内涵，做事情一定要内外兼顾，有型有款。放到围棋上就是大竹英雄或者武宫正树那种，棋可以输，但如果下出个“恶形”，那赢了还不如输了舒心，不知这个比喻你能否明白。如果是反讽的那个定义，也和我刚才说得差不多——过于追求外在姿态，内里反而一无所知的那种，用恶俗的笑话来说就是“头可断，发型坚决不能乱；血可流，皮鞋不能不打油；家里着把火比不上阴沟里摔一跤，家当全在身上”的那种活宝。瞧，这两种含义其实很难分清啊，因为姿态是外在的，很容易看到；但内里如何却是难以一眼判定的。所以文艺的人很多，但装文艺的人更多，连带着这个名词都变成一句骂人话了。我觉着其实大家鄙视的应该是伪文艺青年，不过真伪的确很难分辨，也难怪我这种货真价实的文艺青年躺着也中枪，人前人后都不敢承认自己文艺，也就是非常熟悉的朋友面前，才肯点个头。

从阿城、萨特到昆德拉和王小波，在这些一代又一代的文艺青年所钟爱的读物上面，我们总能嗅出相似的气息来

我是怎么成长成为一个合格的文艺青年的？这话题太大了吧？我自己都不敢说自己现在已经是一个合格的文艺青年了。文青这个词古已有之，我父亲他们那一代人在我这个

年纪的时候，正是十年动乱结束，科学和文艺在中国复兴的时候，听他说那时候才是真文艺的黄金年代，十个青年九个都在谈文学和美术，剩下一个还要加上哲学。李泽厚的美学、阿城的小说、萨特还有叔本华的哲学，有点文化的人都愿意谈这个。不过，我觉着其中滥竽充数的应该也不少，王朔的小说里没少描写这种人。所以说无论真文艺还是伪文艺，在中国都是有历史传承的。至于我是怎么成长成这样的，应该和大多数人一样：咱们这一代的儿时还是很敬仰文学和艺术的，小城市的学过电子琴，大城市的就是要学钢琴小提琴了。写起作文来形容词都是一堆堆地往上填，记得那会还有个小本子专门摘抄这类词汇呢，可认真了。虽然后来没产生过父辈那样的追求，没用过叔本华和托尔斯泰升华自己，不过好歹也是狂啃过金庸古龙温瑞安的，王朔这样的接受起来都要经历一个挺长的转变过程，更别说什么后来的郭敬明了。倒是王小波更符合我们这一代雅俗共赏的趣味，他的文字好看而不轻浮，内里很强大，所以一下就流行起来了。艺术方面有每年的维也纳新年音乐会，有从梵高到黄胄的各路大家作品，现在更喜欢陈丹青，画和文字一样的好，有格调有内涵。所以啊，文青就是这么熏陶出来的。应该还是一个很大众化的成长路径吧，难道你不是么？

额，真文艺青年和伪文艺青年的分别是什么？前面不是说过了么，这个很难分，但要点在于一个“装”字，就是文艺方面，不懂装懂，只追求个形式的人，那便是伪文艺青年。年轻的时候大家都有点伪文青的架势，我也有。因为大多数人精力和知识面毕竟都有限，不可能面面俱到。可年轻的时候，除了荷尔蒙最旺盛，还有什么最旺盛？就是虚荣心呀。文学上懂得多一点，美术上可能就差一点，但又好面子不肯认，再不济梵高塞尚毕加索还是要硬挂在嘴上的，其实对印象派是什么，野兽派代表作有哪些，达利和波普艺术有几毛钱的关系都搞不清。于是文青扎堆的时候吹个牛皮总会不小心露个怯丢个脸，这也就是伪文艺的典型表现了。别说，我从前也这么忽悠过，所以还是比较清楚的。不过时间长了，慢慢发现喜欢文艺这个东西，终究是因为自己喜欢。明明不喜欢也不懂，还要硬着头皮去了解一下，好等人多的时候拿出来不懂装懂，这种事情未免也太无聊了。可能也是年纪大了成熟一点，没那么虚荣了吧。

不过说实话，文艺青年这个身份虽然我无所谓，可如今真有些臭大街了。一方面是因为文艺不景气，文学和艺术的水准越来越低，连带着文艺青年的水准也越来越低了，老吃地沟油，这身体素质当然好不到哪里去。另一方面文艺青年太容易装了，戴个方框眼镜，穿个休闲西装，或者背上一把吉他，都很容易做出一副文青的样子，说穿了就是“范儿”。有个范儿容易，肚子里有点货可不容易，往往是一张嘴没几分钟，有点水准的普通青年或者2B青年都能分辨出你是真是伪了。其实人家不在乎你到底文艺不文艺，在乎的是你装文艺，半瓶醋的货色还是挺容易分辨的，尤其是在如今这个讯息那么发达的年代，谁蒙得了谁啊？一查谷歌或者百度，是真是伪立马露馅。结



几乎在一夜之间，各种各样的三段式拼图就在网上广为流行开来，光在豆瓣上就有6000多张相关活动的照片

果是装文艺充高雅被骂成文青的满眼都是，连带我这种不谈高雅就图个陶冶的人也不敢冒头了，其实挺委屈，劣币驱逐良币啊。你要我给你举个伪文艺青年的例子，太容易了。请看下面这段：“一个月前，他说着‘嫁鸡随鸡嫁狗随狗’拖着我的手在雪里打雪仗；他把他的Hermes围巾裹在我的脖子上，当时我心里窜出一句‘头可断血不可流——因为会弄脏’；他在雪地里皱着眉头抱怨不能喝香槟然后转身拿起一杯白葡萄酒；他站在高大的绿色水杉旁边敲钟，他的一双眼睛看着我，像雪光般发亮；他跪在地上把一个一个的小礼物挂到圣诞树上去，牛仔裤的褶皱看起来松软而又迷人，他穿得很低的皮带上方露出的Armani的内裤边让唐宛如羞红了脸；他把衬衣的袖口卷起一半，小手臂上的绒毛在灯光下泛出柔软的浅金色；他穿着厚厚的羊毛袜子，走在地板上像是狮子一样没有声音；他的笑声像早晨照亮房间的第一缕光线；他讲话的声音低沉迷人，和他清秀的脸庞特别矛盾，他随便说话的声音都像是在讲一个古老的故事，他宽松柔软的灰色羊绒毛衣闻起来像一本欧洲古旧的书般和煦迷人，懒洋洋的香味。”——以上引自郭敬明的《小时代2.0虚铜时代》。看明白了么？就是服装要报出牌子，还要是够一点档次的牌子，不是香槟就是雪茄，言谈不是欧洲就是古典，博尔赫斯卡尔维诺挂嘴边，一连串排比的形容词，这就是伪文艺的典范。其实咱们都经历过这个阶段，前面不是说了么，堆形容词的年纪谁都有过。问题是人要长大，十几岁玩这一套没人笑话你，可二十多岁三十多岁还来这一套，说好听点叫伪文艺，说难听一点就是幼稚。能不能长大一点成熟一点啊？

我对2B青年有什么看法？你觉得我能有什么看法？我觉着伪文艺就是2B青年的一个重要表现形式，另一个重要表现形式就是装都不装了，直接就是一派《水浒传》里牛二的风范。王朔对此有过一个精准的批评，叫“别拿无知当个性”，我觉得很到位。我是没什么可以添加的了，当然王朔那样的我也不太能接受。他文字是不错，但不能太赤裸裸。孔夫子说“仓禀实而知礼节”，咱现在好歹也算是能维持个温饱了，大概的体面和礼节还是要有的，一点不讲究那就太离谱了。

二、2……青年的中指

文艺青年？凸（比划出一个中指的形状）！你才文艺青年！你们全家都文艺青年，你觉得我浑身上下哪里有点文艺青年的气息了？也许从前有点，可现在都已经被这个社会给糟蹋光了。文艺太累，我还是按照自己的想法活比较自在。你想说我2B就说吧，反正我不在乎，我有时候的确挺2的。

其实我挺讨厌这个说法，你说文艺青年就没有犯2的时候了？我觉得也挺多的。文艺青年的那一套我也知道，没吃过猪肉还没见过猪跑么？从小我就见多了。衣服永远整齐，老师眼皮底下永远坐得端正，红领巾三天一洗，入队入团入党不管能不能行，永远是领导眼前的积极分子。平时口袋里揣一个小本子，各种名人名言、诗词警句，没事儿就拿出来看看，人多的时候就来那么两句。上学的时候都是先进青年的架势，等工作了转脸就是骨干精英，上了网就忧国忧民是公共知识分子，出了门就发愁穿衣搭配要保证风度翩翩。能说法语绝对不说英语，就是说英语都尽量是伦敦音，纽约土包子口音只能下乡糊弄民工。派头摆得十足，你看我说得差不多吧？

这一套我也不是不懂，谁小时候没争取加入过少先队呢？不过我真受不了，我觉得大多数人也受不了，总是老师面前的乖宝宝，师妹面前的好师兄，领导面前的好属下……我说你累不累啊？自打加入少先队之后我就再也没那么积极了。那会年纪小，不能自己做主，不得不装个样子。好不容易熬到成年了，还要装？好吧，上班总要装一下，那下班了还接着装？现实里装，上了网还要装？那有没有不装的时候啊？我挺佩服这些人的毅力的，装个一时半会容易，每天睁开眼就开始装，一年到头连个双休都不停，这是一种什么样的精神？有些东西我不是不喜欢，比如名牌衣服，高雅电影文学美术什么的，可一天到晚总把这些挂嘴上，这就让人受不了了。明白了么？文艺青年和其他人最大的区别就是：不管做什么，都必须让人知道。你说是一种姿态也好，是一种炫耀也罢，他们如果做了什么事情，摆了姿态没人看，那比杀了他还难受。所以微博上文艺青年特别多，因为那里方便作秀——我今天在哪里哪里赏樱花了，明天在哪里哪里品红酒



特立独行，桀骜不驯——或许王朔的作品永远无法成为那些将“明媚、忧伤、敏感与伤痛”挂在嘴边的某类青年炫耀学识的资本，——但这又如何?

了（注意是品），后天在哪个高峰论坛现场和某名人合影搭上关系了……其实你搞这些我也没多大意见，西餐红酒我也喜欢，但为毛要贴出来秀呢？显摆自己品味高端是么？这都已经超越文艺青年的界限了，实在是不炫耀不舒服斯基，就是为了气人用的。我觉着如果让我做这种文艺青年，那我宁可顶着2B青年的帽子躲得远点。生活图的是什么？不就是一个自在么？孟德斯鸠说过"自由就是拥有说不的权力"，受不了文艺的这个腔调，或者说受不了从小到大都必须要装的这种生活，我就要说不，很痛快的说不。如果这样就是2B，那我就2到底。

其实文艺青年最讨人嫌的就是脑袋里只有一个频道，美、温暖、青春残酷……就是这么几种。我承认我也喜欢这些，但我不会只喜欢这些。阳光总有照不到的黑暗角落，那些难见天日的角落才是大多数人的真实，绝不是几个简单的名词概念还有图片能概括的。有没有发现文艺青年大龄单身的特别多？就是因为他们的想法永远那么单纯而理想，就和《山楂树之恋》似的。可现实哪里有那么简单？总能有他们不能接受的一面，于是就这么剩下了。倒是我们这些平时不怎么讲究的人一个一个都爱得挺踏实，过得挺好。就算剩下了也不怨天尤人，现实残酷的很，我们必须用足够光棍的精神来面对。

另外一个方面，文艺青年最让人烦的就是追流行——今天《士兵突击》火了就都天天喊"不抛弃不放弃"，明天《蜗居》红了就又换成"那么大的城市里无数灯火没有一盏是属于我的"。眼镜从圆的换成方的，手机从诺基亚换成苹果iPhone，都一定不能落别人后头，晚一天都不行，生怕自己被时代的潮头给抛到后面。如果再去韩国整个一样的脸，回来你都分不清谁是谁，从外形到言论都是一个模子刻出来的。你说文艺青年如果都活成这样了，这社会该有多无趣啊？他们该有多糟蹋自己的钱包啊？真是让人不忍卒睹。

我有没有喜欢的文艺青年？有，那些不怎么装的文艺青年还是存在的，比如我觉得韩寒就是个不错的代表。他不从众，有自己的活法，潇洒自在，其实倒更像一个非文艺青年。从职业上来说他本职是赛车手，业余才写作，也只能算一个业余文艺青年。陈丹青也是一个很让人敬佩的文艺……中老年，他是真正的知识分子，固守自己美术和文学的本分，一点点地做实事，是真正的艺术家和学者。相比之下，故意装得很不文艺、或者说装的很2的青年倒也为数不少。留个长发背个吉他四处游荡骗姑娘，其实连个三和弦都鼓捣不出来的，从高中开始我们就没少见。那个时候装文艺是一种很2的行为，后来上了大学又开始装不文艺，弄个纹身，成天烟酒，整个乐队（还一定要说是摇滚乐队），除了吼两句脏话没什么亮点，结果其实和从前一样，就是一个装。不管他看周立波，还是看郭德纲，都不能掩盖他半瓶醋二百五不懂





其实，有时候"准确地对三类青年进行分类"并不是什么简单的任务。例如，著名西方摇滚怪杰"Weird Al" Yankovic从20世纪80年代起就义无反顾地投身于恶搞当代乐坛名人名曲的"伟业"之中，从红极一时的迈克尔·杰克逊、柯特·柯本到如日中天的艾米纳姆和Lady Gaga，这些大名鼎鼎的音乐巨星无一能逃离此人的"毒手"。单从MV截图与唱片封面来看，我们似乎很容易得出"此人便是纯度高达100%的2B青年"的印象结论，然而，如果我们留心一下惨遭此人恶搞的曲目歌词就不难发现，在那诙谐搞笑的画面之下，隐藏着的是无数熠熠生辉的才华亮点。大多数原本空洞无物不知所云的所谓"流行金曲"一经此人改动，立刻会摇身一变成为妙语连珠又不乏深意的幽默小调。那么，"Weird Al" Yankovic到底应该算是普通音乐人、文艺音乐人还是2B音乐人？答案就留给大家自己判断吧。







装懂摆架势的大忽悠本质。

所以说么，我对文艺青年最大的意见就是太拿腔拿调，注重外在，而忽视了内里的真实，一个字，装。当然内外兼修的也有，但那就不是普通文艺青年了，而且真的很少。文艺青年这个群体之所以流行，就在于简单，很简单就可以做到，装个样子谁不会啊。可真要讲究内在，不要说做到陈丹青那样，就是到韩寒那个地步也是万里挑一。我发觉自从文艺青年变成一个贬义词之后，转型的文艺青年也很不少，他们还是一样的路数，区别在于不装优雅，不讲格调了，而是讲粗糙追非主流，就好像《亮剑》之后大老粗首长再次风靡整个电视屏幕。这一样讨人嫌，简直是败坏我们2B青年的名声。要知道“装，很可耻；装得不伦不类更可耻！”

三、普通青年观察

作为一个可以同时与文艺青年和2B青年对话的普通青年，我承认自己身上兼有文艺和2B的精神。所以和两位青年的交流一直比较顺畅。在交谈中发觉这样一个有趣的事情，就是双方都认为自己的生活态度没问题，给大众带来误解的是不了解“文艺”和“2B”生活态度本质的某些人。“装”是他们一致唾弃的行为，并且都认为真实的文艺或者2B青年都是凭着内心的喜好生活，绝不扭捏作态的真性情之人，差异仅仅在于生活的表现形式而已。这就造成了一个有趣的现象：文艺青年似乎又可以分成真文艺青年和伪文艺青年，2B青年也可以分成真2B青年和伪2B青年。讲求真的一方都唾弃伪的一方，“真”似乎是文艺和2B青年共同追求的生活态度。但无论是谁，都不肯承认自己是“伪”，而指认对方是“伪”，于是所谓的文艺青年和2B青年之争，就演变成了“装”和“不装”之争。

其实所谓“普通青年、文艺青年和2B青年”的区别，就是普通青年向着姿态的高低两端各走向一个极端的表现。文艺的那端重视姿态和格调，仿佛传统的戏剧一般讲究内外严谨；而2B的那端则重视自由和个性，仿佛青少年中流行的街舞般追求随心所欲。放到对比的环境下，2B青年则是以极端的不羁对文艺青年做出了强烈的反讽，有趣的是，对文艺青年的反讽固然有道理，但2B青年过于离奇脱俗的行为举止本身也表现出了足够的荒诞。这让在互联网上流行的“普通青年、文艺青年和2B青年”成为这个现实世界的对照浮世绘。两者都有合理之处，却又都不缺乏荒诞，处处让人捧腹，但却在大笑之后心存悲哀。这个世界应该是多元而包容的，不是非此即彼的世界，双方都渴求真实真诚，痛恨虚伪，最终却总是走不到一个方向上。某种程度上来说，无论文艺青年，还是2B青年，其实都很2。

但这一切又无可指责。正如文艺青年和2B青年自述的那样，我们在一样的环境下成长，用着一样的课本，参加着一样的组织和活动。每个普通青年身上都有文艺青年和2B青年的文化潜质，至于最后会以什么样的形式出现则取决于后来的成长环境。从文艺到2B也不是天堑，很可能昨日清新，今日就变得无比犀利，其中的跨度之大让当事人自己都难以相信。无论走哪条路线，都不算奇怪，真正需要思索的是在这个成长过程中，是什么让我们从一个什么都可以接受的孩子变成了习惯站队、缺乏包容的偏执者，又是什么让我们学会了装，不敢去真实表达自己，现在相互鄙视的泥潭中不能自拔。

眨眼间，2012年已经到了。你在阅读这篇文字的时候，这个被大家笑谈为世界末日的年份，已经出现在我们的年历上。有个笑话说，自从进入21世纪以来，我们正在这个2字头的年代里向着越来越2的方向狂奔，直到2222年……虽然这是个笑话，不过如果有心人留意观察周围的细节，就会发现这听上去并不仅仅完全像个笑话。越来越多诡异、荒诞乃至离奇的现象越来越多的出现在我们身边，但我们却渐渐开始安之若素，到这个时候再说谁很2或者很文艺很像个笑话，这本身就已经更像个笑话了。绝大多数人都不清楚自己在城市中挣扎追求的是什么，那自己又有多少资格去嘲笑他人呢？

这不是最好的时代，这不是最坏的时代，这只是个没有最2，只有更2的时代。

普通青年，文艺青年，2B青年，都散场吧，大家保重。P

三类青年互相审视的结果

	普通	文艺	2B
普通	普通	文艺	2B
文艺	2B	普通	文艺
2B	普通	2B	普通

在我们的眼中，这三类青年的印象会是如何呢？在这三类青年的眼中，我们自己的形象又会是如何呢？有时候，对着镜子审视一下自己的真面目，往往会比单纯的讥讽耻笑更容易取得收获



早在大型计算机时代，由于软件开发费用极为高昂，人们为了达到软件兼容的目的，开发了世界上第一台模拟器。而针对游戏娱乐设备，则可以追溯到20世纪90年代初，国外的爱好者就开始制作游戏模拟器，据说在1994年前后就已经有SEGA的Mega Drive模拟器出现。斗转星移，游戏模拟器的开发在过去的十几年中有了突飞猛进的发展，虽然低调但仍吸引着无数的玩家跳进“巨坑”。在这个新年假期里，与你约好一起去模拟器的园游会来逛逛吧！

与你约好一起逛——模拟器园游会

■策划 本刊编辑部

导读



稍息，立正！
——PC平台模拟器阅兵巡礼

■四川 快乐猪头

刚刚过去的2011年是游戏业界重大变革的一年，任天堂3DS发售、索尼PSV登场，加上Wii U和传说中的Xbox 720、PS4等等虚虚实实的消息，都预示着新时代的来临。PC平台上的模拟器同样也没有消停过，让我们听着新年的钟声和它们洪亮的口号，检阅模拟器“仪仗队”吧！

家用机及掌机类模拟器

1. PlayStation Vista模拟器

新兵：“PSV是索尼的新一代掌机，是PSP的后继机型，它使用了5英寸的超大触摸屏，加入了背部触控板，分辨率比PSP高了4倍，具备WiFi和3G……”

首长：“等等，PSV在这篇文章撰写的时候还没发售吧，哪里来的模拟器？”

新兵：“GBA当年不就是主机未发，模拟器先行么？”

首长：“这……好像有点道理……那么PSV的模拟器在哪里？”

新兵：“这个……今年年底看看有木有，安卓的模拟器不是满天飞了么？PSV也可以用安卓的话，我们就可以说已经有了PSV模拟器了。”（首长怒气爆发，新兵变身Q版等着挨打——取自《真侍魂》）

小编语：醒醒，该起床了……

完美程度：N/A



你会购买首发的PSV么？

2. 3DS模拟器

3DS的卖点是裸眼3D功能，光是这一项对于模拟器来说就是几乎不可能实现的。不过从硬件配置来说，只要破解顺利，并不存在更多的技术障碍。所以，我们要做的是，等待……

小编语：别让我做“对眼”运动了，求您了……别……我想吐了……噗！

完美程度：N/A

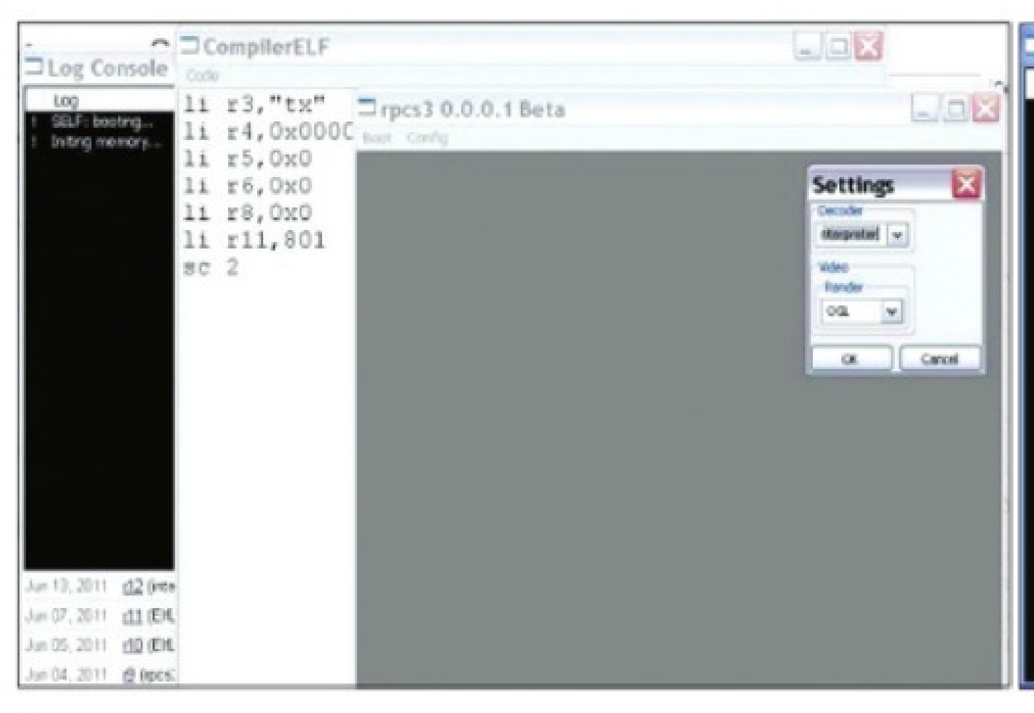


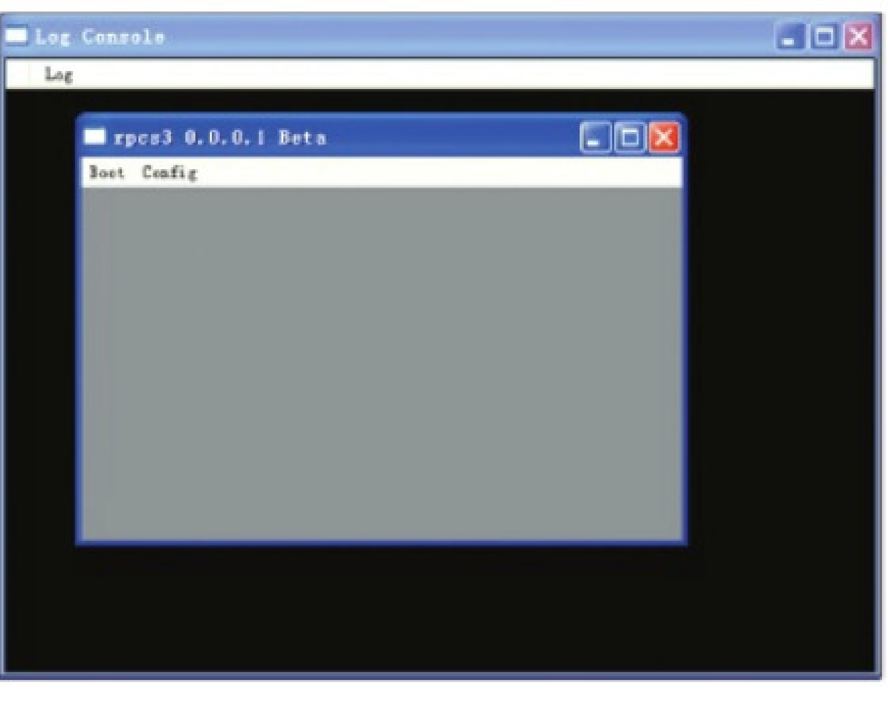
3DS近期再次升级，增加了新的3D摄像功能

3. PlayStation 3模拟器

大家都知道PlayStation 3（以下简称PS3）是2006年底上市的家用主机，不过其使用的3.2Ghz CELL处理器直到现在也不能说过时，与当今主流的PC配置相比，也就是内存和显卡落后了。

传说中PC平台的PS3的模拟器，名为rpcs3，它基于GNU GPL v3协议，于2011年5月23日正式启动开发，最新版本已经更新到r28。虽然最近几个月没有推出新版本，不过开发者还是在不断地进行各种调试。





左：这个模拟器的目的是为了使开发人员能够在电脑上调试那些专为PS3开发的自制软件，当然也可以实现在电脑上玩PS3游戏的可能性。

右：rpcs3可以运行一部分小的自制软件，可以看一些CG，一旦想进入游戏本身，结果就是……0帧。

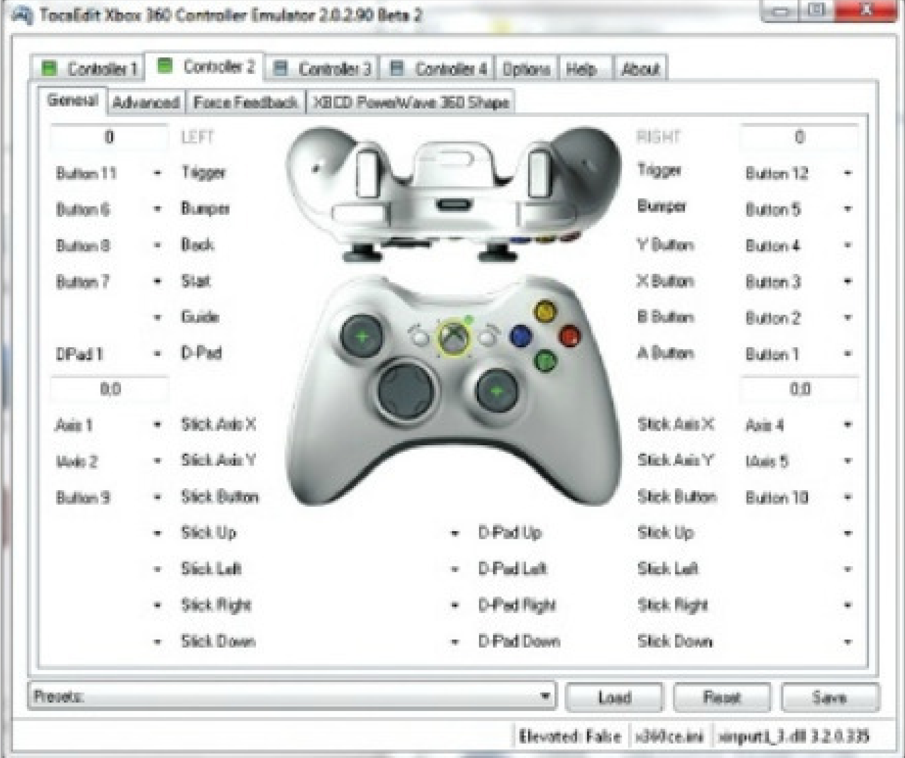
小编语：咱在PC上玩FF10的梦想花了10年，而且那只是PS2……至于PS3模拟器嘛，不急不急，我相信人的寿命还是足够的。
完美程度：1%
官方网站：http://code.google.com/p/rpcs3/

4. Xbox 360模拟器

Xbox 360推出于2005年年底，微软如壮士断腕般地提早结束了Xbox的历史使命而推出Xbox 360，尤其在硬件方面是做足了功夫。其主处理器是Xenon三核的POWER PC构架，3.2Ghz主频基本上已经达到了当时的极限。直到现在，Xbox 360与PS3之间孰优孰劣，依然是争论的话题。

与PS3一样，Xbox 360的模拟器也属于传说中的神话——实际上现在连初代Xbox的模拟器都远远谈不上完善——不过它确实存在，而且名字叫做emu360，开发计划启动于2009年5月1日。





左：emu360第一个真正可以运行的版本是V1.4，于2010年4月15日宣布完成，并在YouTube上发布了运行《飞驰竞速3》的视频，此后在2011年1月2日又发布了V2.0并演示了《荒野大镖客 救赎》的运行视频，但模拟器本身并未提供下载。

右：2011年8月13日，官方正式公开emu360 V1.4。与形同虚设的PS3模拟器不同，这款Xbox 360模拟器可以实现手柄键位映射、3D阴影、双人操作、截图等功能，并且最大支持1440×900的解析度。至于模拟器的效果和兼容性……总会有小白鼠的。

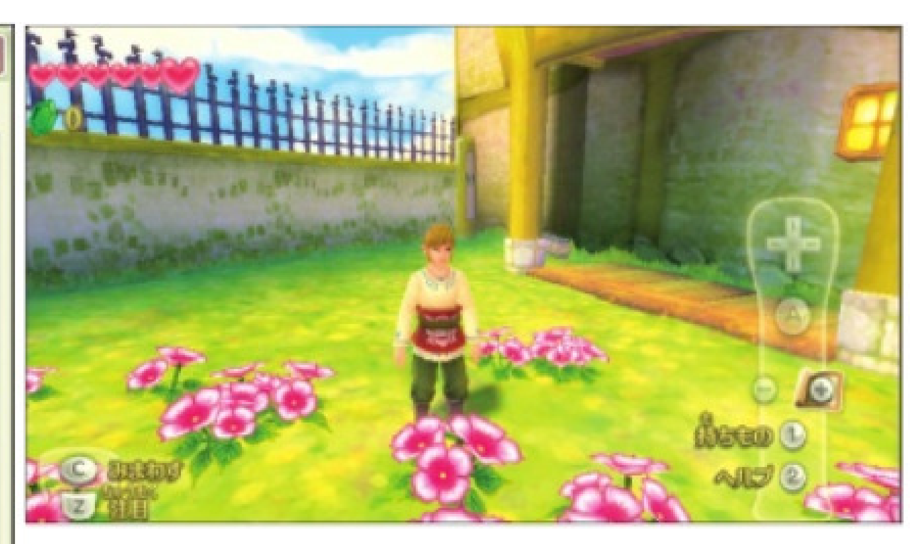
小编语：喂，你这机器怎么没反应啊，还亮了3盏红灯……确定没问题吗？
完美程度：10%
官方网站：http://xbox360emulator.org/

5. Wii/GameCube模拟器

刚才介绍的那些模拟器其实都是一堆不切实际的东西，从这里开始我们进入正题。Wii虽然是2006年底的产品，而且加入了全新的体感控制理念，但是其机能配置却属于上一个时代的产物。如果说Xbox 360被称为Xbox 1.5的话，那么Wii基本上可以说是GameCube（以下简称GC）的一个马甲版本。

较低的主机硬件配置对于模拟器来说是一个优势，Wii模拟器的表现可以说是2000年以来家用机中表现最出色的，不仅游戏多而且效果甚至比Wii本身还要好，最佳的选择莫过于Dolphin了，它是从GC模拟器直接发展而来（同时也进一步印证了Wii实际上就是GC的升级版），2011年6月更新到3.0-204版本。





左：Dolphin不仅支持Wii的实体控制器，还可以用Xbox360、PS3等各种手柄来操作。

右：游戏画面可以提高到1080P画质，甚至还支持3D模式，唯一让人遗憾的就是目前无法联网，不过秒杀实机妥妥无异议。

小编语： 我能把电脑摇来晃去吗？不是说体感吗……喂，我的是台式机，再晃就散架了！！

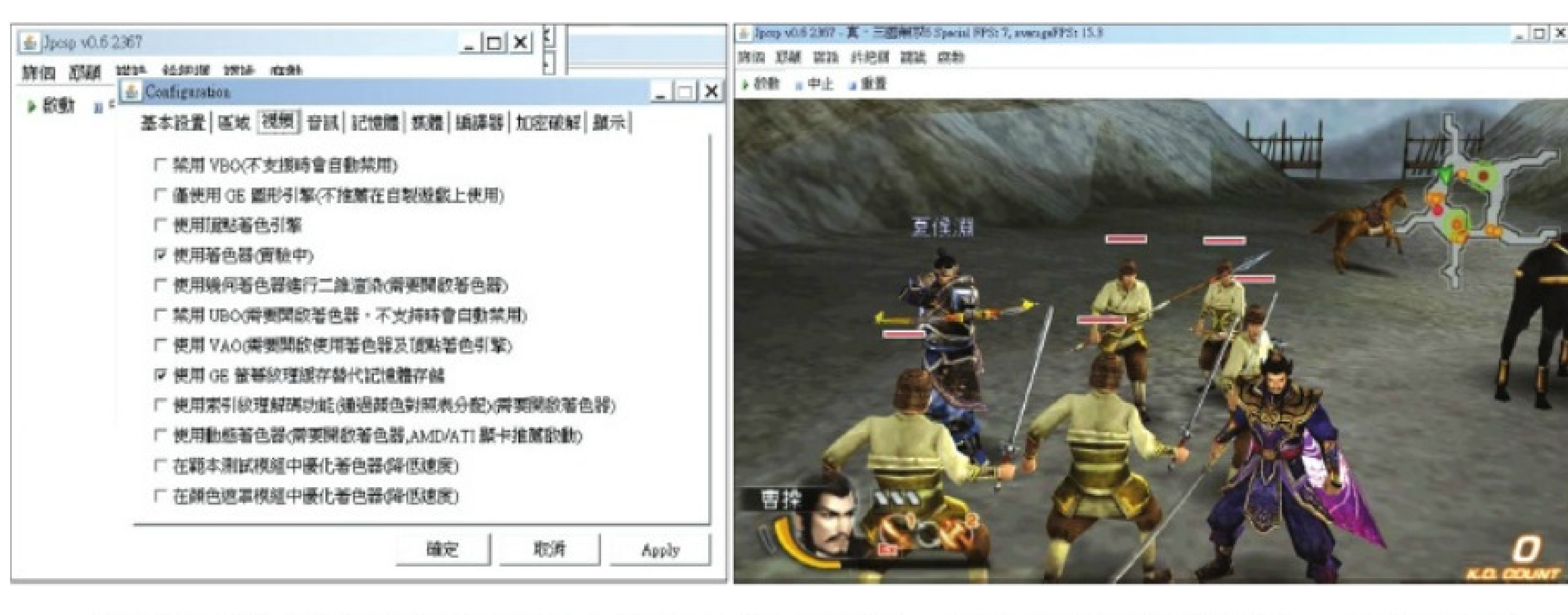
完美程度： 90%

官方网站： http://www.dolphin-emulator.com/download.html

6. PSP模拟器

PSP是2004年底发售的掌机，虽然在2007年～2009年连续推出了PSP2000、PSP3000和PSP GO等3种改进机型，但基本配置都没有很大变动，PSP的某些硬件指标甚至还超过了PS2。

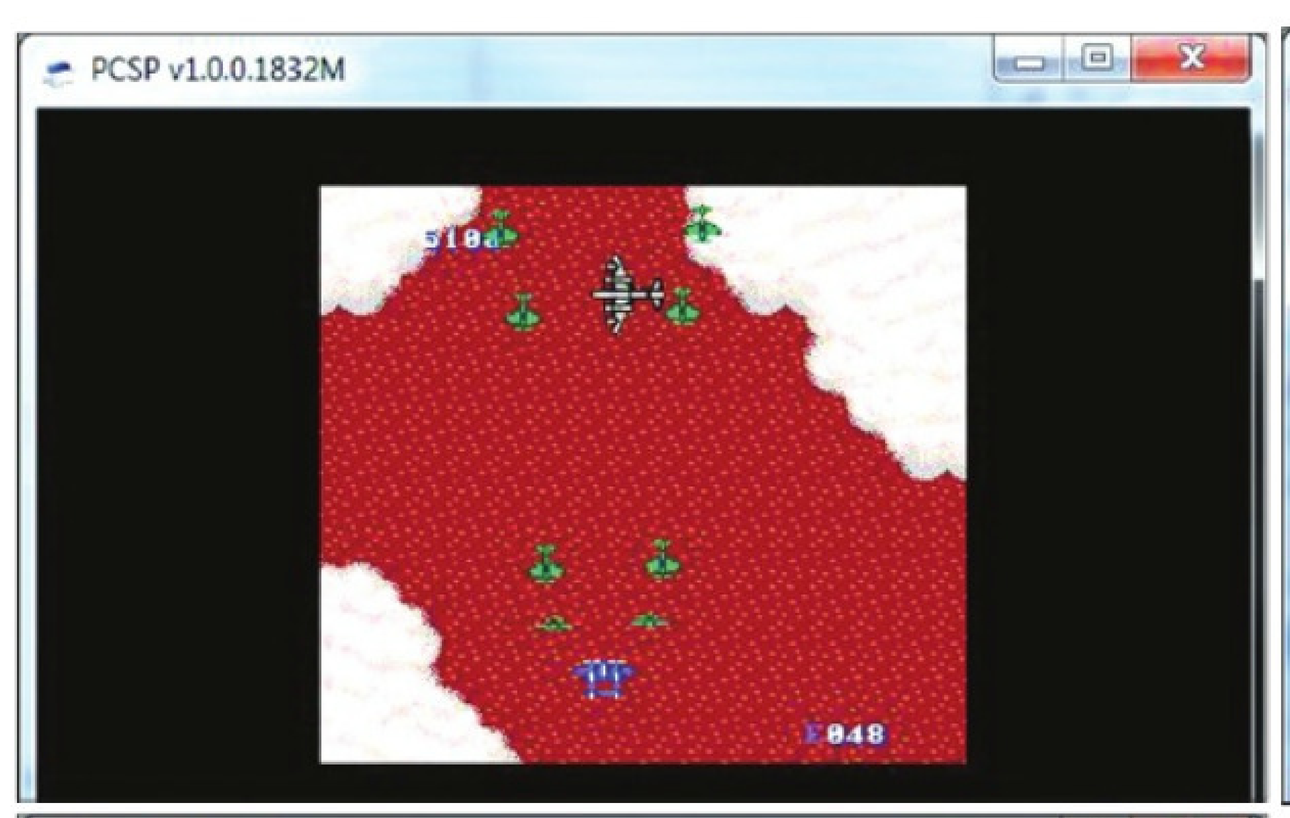
JPCSP是一款比较流行的PSP模拟器，截至到2011年11月，最新版本为V0.6 r2373。比较神奇的是它居然是一个基于JAVA语言开发的模拟器，并有对应的32位与64位的Windows、Linux和Mac OS X版本。模拟器可以直接读取原版ISO，不用破解，至于模拟的效果，还是有很多游戏都无法正常运行，不过也有大量的优秀作品已经达到了不错的模拟度。

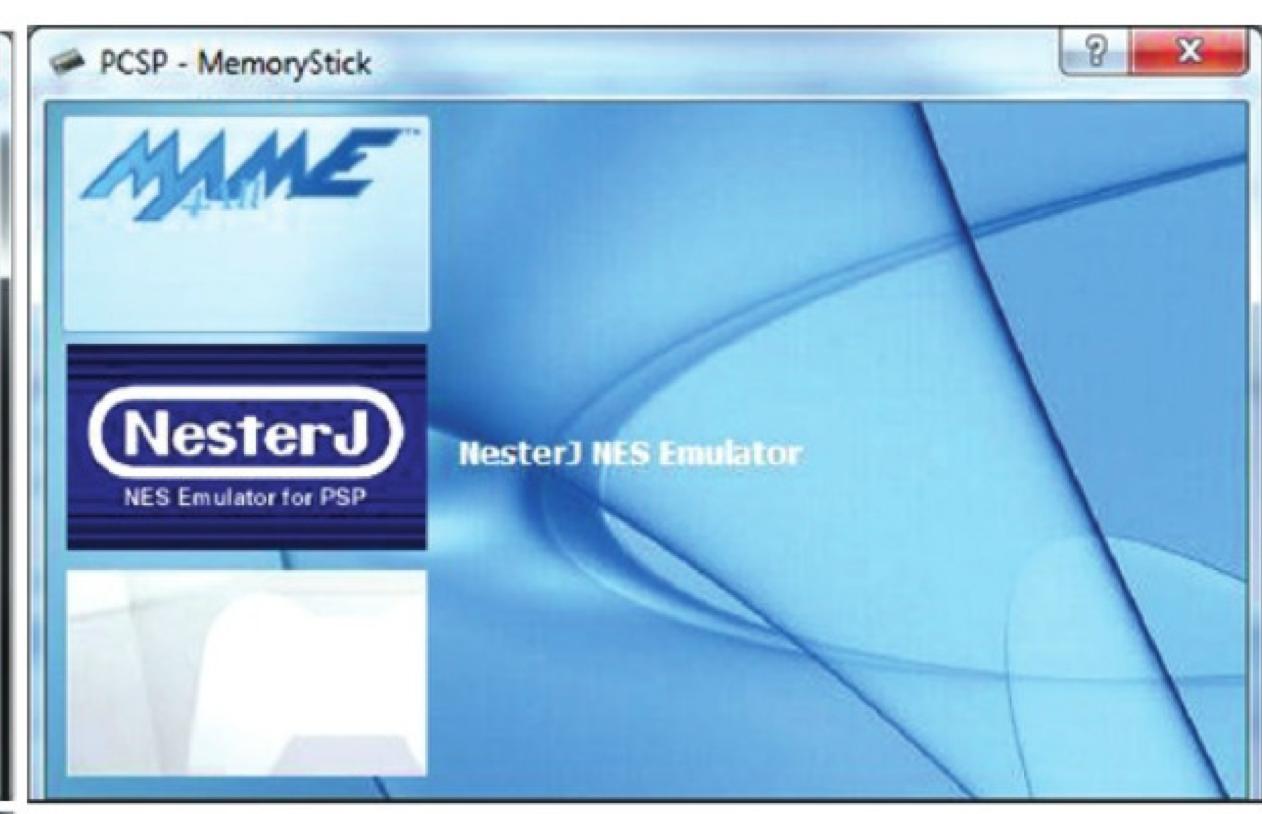


左： JPCSP硬件要求最低Pentium 4处理器和支持OpenGL 2.0的显卡与1G内存。

右： 《恶魔城X年代记》《CCFF7》《MHP2G》《MGS和平行者》《寄生前夜 第三生日》《第二次机战Z破界篇》《真三国无双6SP》和《最终幻想零式》等等，模拟效果都很不错。

PCSP是PCSX2模拟器开发小组部分成员开发的一款PC用PSP模拟器，自从2009年开始撰写代码一直到去年10月底正式放出V1.0.0 preview 1版本的截图。PCSP模拟器采用执行速度快、效率高的C++指令编写，相比采用JAVA语言所编写的JPCSP模拟器该款模拟器的速度十分理想，但是目前该模拟器的兼容性不佳，只有极少部分PSP游戏能被模拟。







左上、右上： 从截图可以看出最新的版本可以运行PSP上的FC模拟器（无声音），而且效果一流。真的么？很遗憾我们还无法下载到最新的版本来体验。

左： 开发团队在Blog上特意说明PCSP还没有“死”，一直在不断完善。坏消息是目前不能确定PCSP可以运行所有的PSP游戏，不过已经越来越接近，而且V1.0.0的版本代码几乎被全部重写，显示效果有很大的飞跃。让我们一起期待更多的惊喜吧！

小编语： 用模拟器玩模拟器是不是有点儿……太蛋疼了吧！

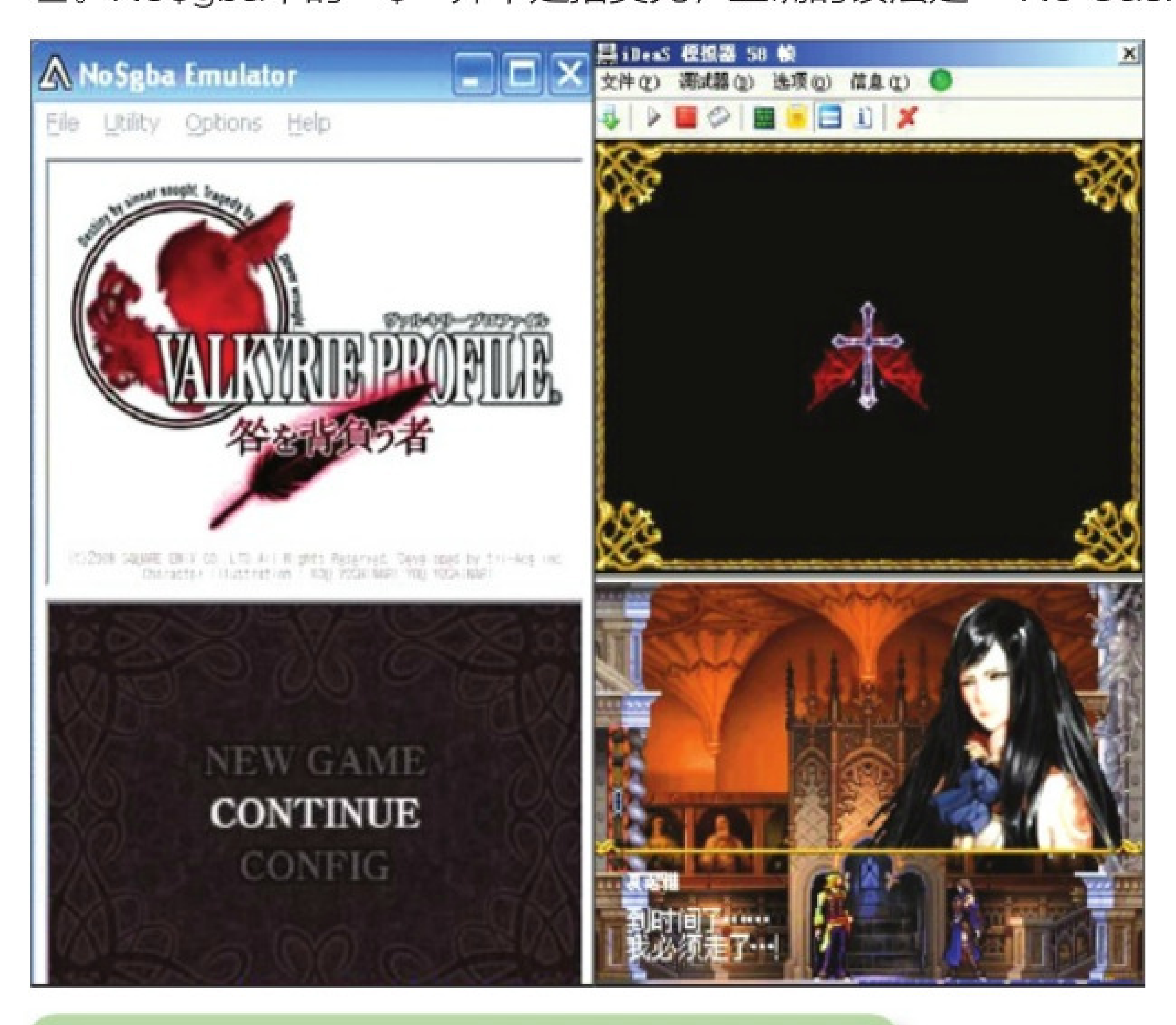
完美程度： 70%

官方网站： JPCSP：http://jpcsp.org/index.php?p=Downloads

PCSP：http://www.pcsp-emu.com

7. NDS模拟器

NDS从机能上来说只能算是N64时代的东西，模拟这样的硬件，至少从配置上来说不会有太大的问题。No$gba被公认为模拟能力最强的NDS模拟器，其实它之前是用于模拟GBA掌机的工具，自从2.2版本加入了NDS的模拟功能后，终于放出了光芒。No$gba中的“$”并不是指美元，正确的读法是“No Cash GBA”，意思是不收现金，只支持银行转帐。





小编语：据说有一款概念型笔记本就跟NDS长得差不多，上面显示屏下面触摸屏。没准它的设计灵感就来源于此。

完美程度：90%

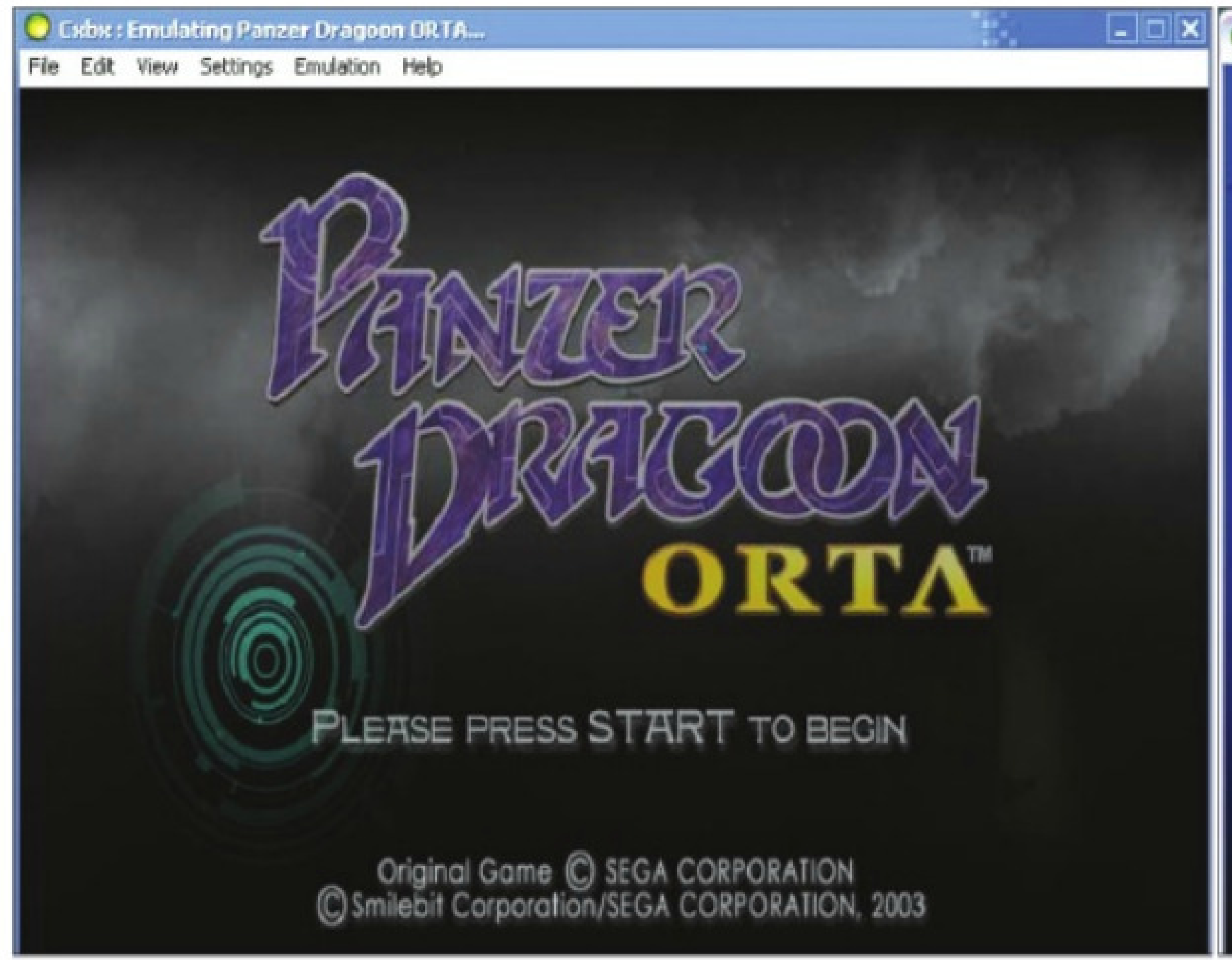
官方网站：http://desmume.org/download/

左上：很早以前的No$gba模拟器在2.6a版本以后就停止了更新，但已经可以正常模拟大部分的NDS游戏，除了个别贴图略有错误外，从功能到速度都相当不错。另一款模拟器iDeaS在画面方面的表现更加完美，只是在同样配置下速度比No$gba稍微慢一些，而且声音也有问题。

右上：当前的主流模拟器DeSmuME，无论是兼容性还是效果都可以说达到了一个令人满意的水准。甚至于在一些便携设备上，如PSP、安卓手机和诺基亚N900等，都出现了这款模拟器的移植版。

8. Xbox模拟器

Xbox是上一代家用主机中的最强者，同时也是迄今为止最为强大的可以模拟其他机种的家用机。不过Xbox本身的模拟情况却不尽如人意，其主力模拟器Cxbx目前的版本还是2005年的0.7.8c。目前来说，想玩Xbox的游戏，除了使用Xbox本身之外，还是选择Xbox 360最合适。至于微软是否愿意重新把以往的这些资源利用到新的领域，那不是我们能左右的。



小编语：唉，本来还想玩玩Xbox游戏呢，居然这模拟器停止开发了……

完美程度：N/A

官方网站：http://www.caustik.com/cxbx/download.htm

左上、右上：虽然官方已经明确表示Cxbx不是用来运行Xbox的商业游戏，只是基于微软SDK开发环境下的一个测试用工具。但是看着那些馋人的截图，很难让人认同这样的说法啊。只可惜这个很有前途的Cxbx像个没人理的孩子被丢弃了，想当初作者为了《HALO》的一些纹理问题用了一晚上的时间连夜修正，这股劲头儿到底跑哪里去了。Cxbx“原地复活”的日子看来是遥遥无期了。

9. Play Station 2模拟器

PlayStation 2简称PS2，是SONY于2000年3月4日推出的家用型128位游戏主机。PCSX2模拟器是一款在GNU通用公共许可证下发布的免费、开源软件。自0.9.6版本发布以后，每次更新都会带给我们特别的惊喜。而今，PCSX2已经更新至0.9.8，增加了对多核处理器的支持。





左上：曾几何时，PS2依靠所谓的"情感引擎"宣传声势直接灭掉了世嘉Dreamcast主机，不过其恶劣的开发环境也让众多厂商叫苦不迭。从如今的模拟情况来看，PS2的构架之复杂也确实是令人头疼的。

右上：部分游戏的模拟效果几乎完美。





左上：最优秀的PS2模拟器PCSX2虽然可以以不错的速度运行大部分的游戏，但是针对不同的游戏却需要选择不同的版本，并非是最新版就最合适，而且很多游戏还需要单独配置插件。

右上：对于部分玩家来说，捣鼓这些设置可能比升级电脑还让人头疼，而且就算升级了电脑，对于某些游戏来说也依然是不行的……

小编语：很好，跑鸟终于可以轻松获胜了（注：FF10的变态小游戏系列之一）。不行？哼哼，让模拟器强制减速吧……还不行？即时存档……还过不了？好吧，修改器……

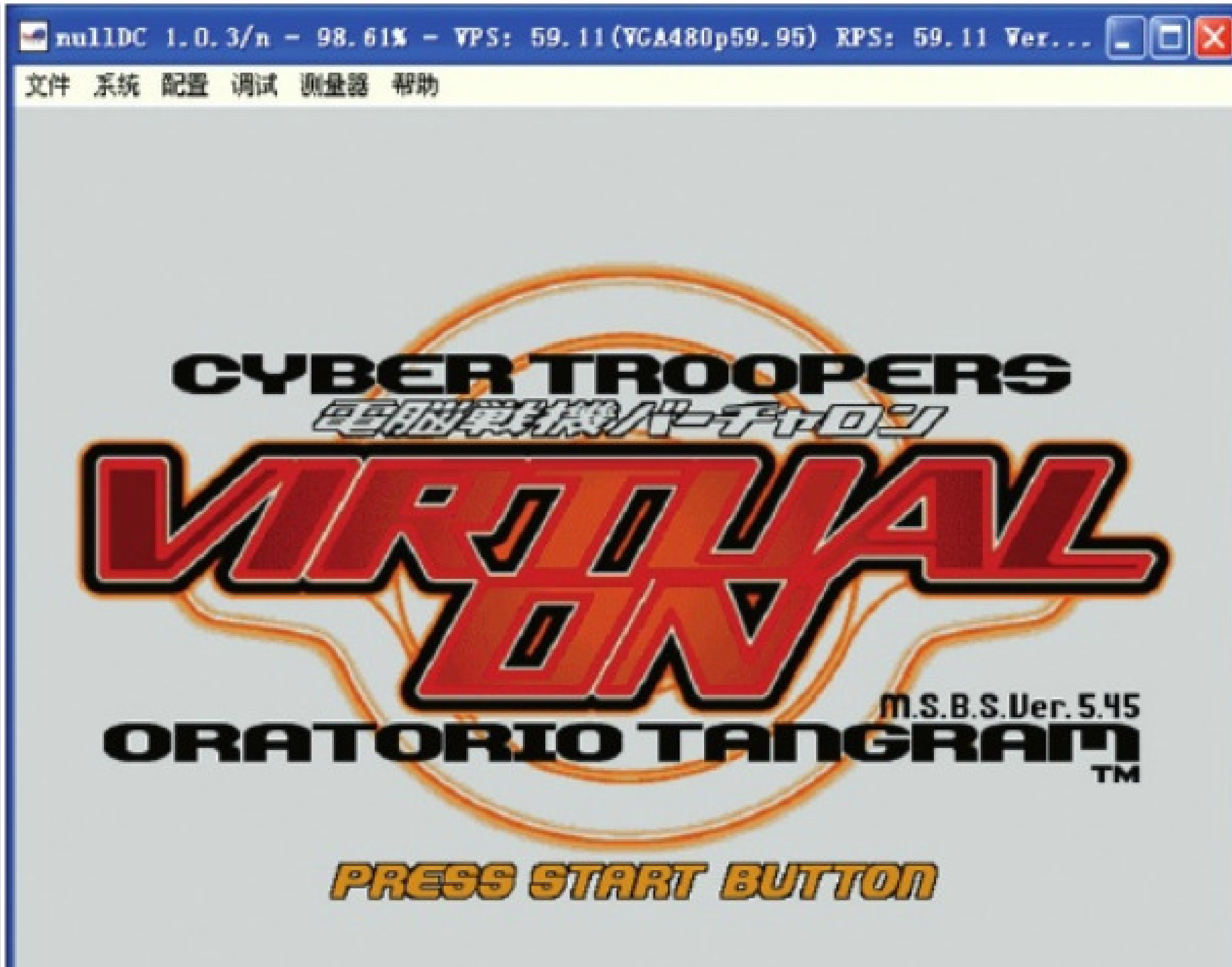
完美程度：65%

官方网站：http://pcsx2.net/downloads.php

10. Dreamcast模拟器

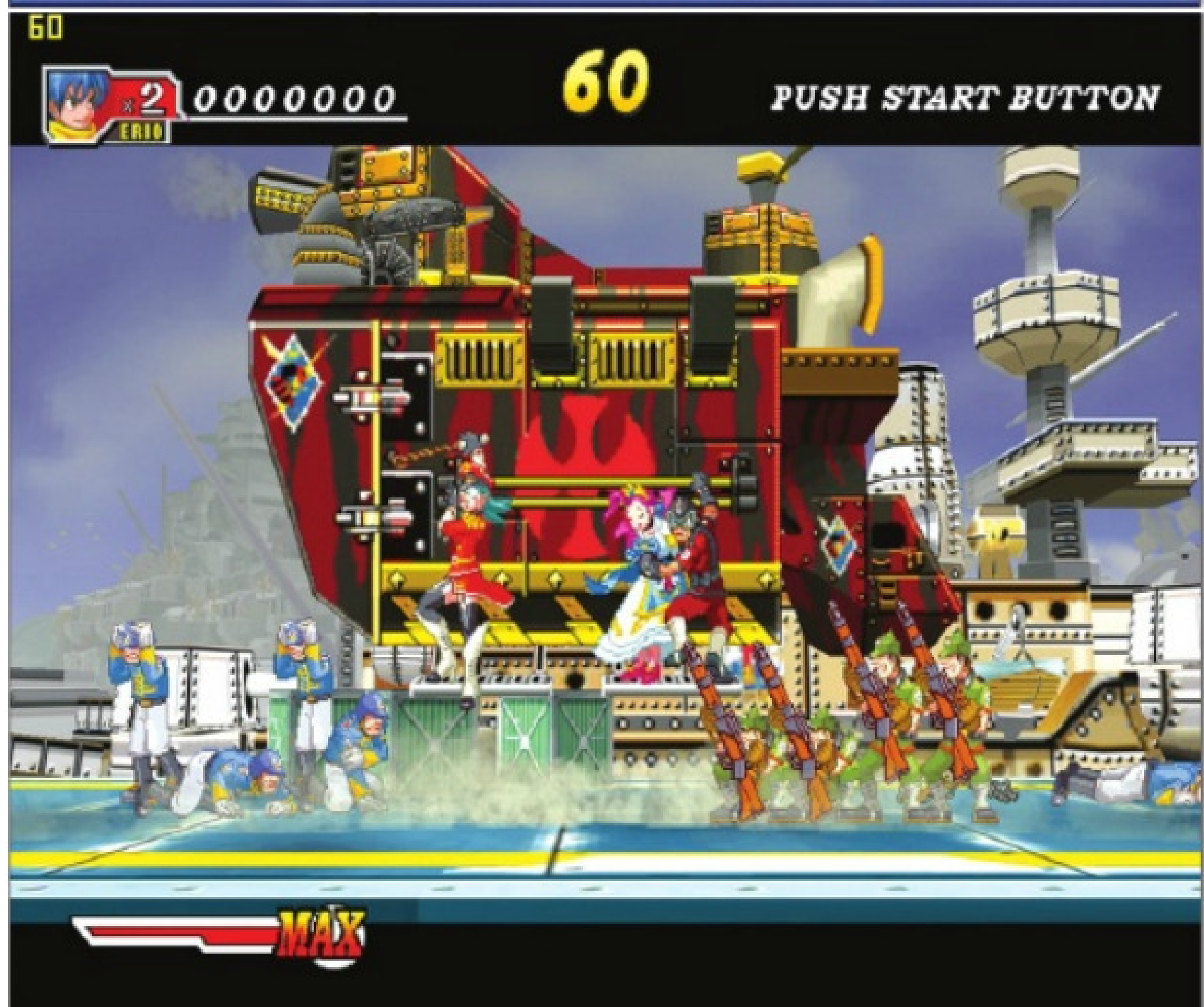
Dreamcast（以下简称DC）是史上第一台实现了标准VGA输出的主机，也是第一台完全无需硬件改动就被完美破解的主机。以DC为基础的街机主板缔造了街机业界最后的辉煌，同时DC也让世嘉彻底退出了家用机硬件竞争。因为其操作系统是Windows CE，不过这也使得DC的模拟能够比较顺利的在PC上实现，至少比PS2顺利得多。











左上、右上：Nulldc曾在2007、2008年掀起一股DC模拟器狂潮，并受到很多玩家的喜爱。当时的经典游戏《索尼克大冒险》由于受到主机机能的限制，效果并不是非常出色。而Nulldc很好的弥补了这一点，利用PC上的显卡能够彻底展现DC游戏的精致画面。

左中：Makaron也是目前最好的DC模拟器之一，能够模拟Nulldc不支持的一些游戏，比如《百剑》《少年街霸》等，音乐方面也要比Nulldc好，不过使用起来比较繁琐而且必须使用手柄操作。

右中、左下：早期的Demul模拟器还可以兼顾NAOMI、NAOMI2乃至于automiswave主板的模拟，这些街机主板上有很多游戏在国内街机厅都是见不到的，比如《破坏之拳》和《蓝海豚》等游戏。

小编语：这位，你居然在电脑上研究蚊香？打我干嘛……神马？这是游戏主机LOGO？我匿……

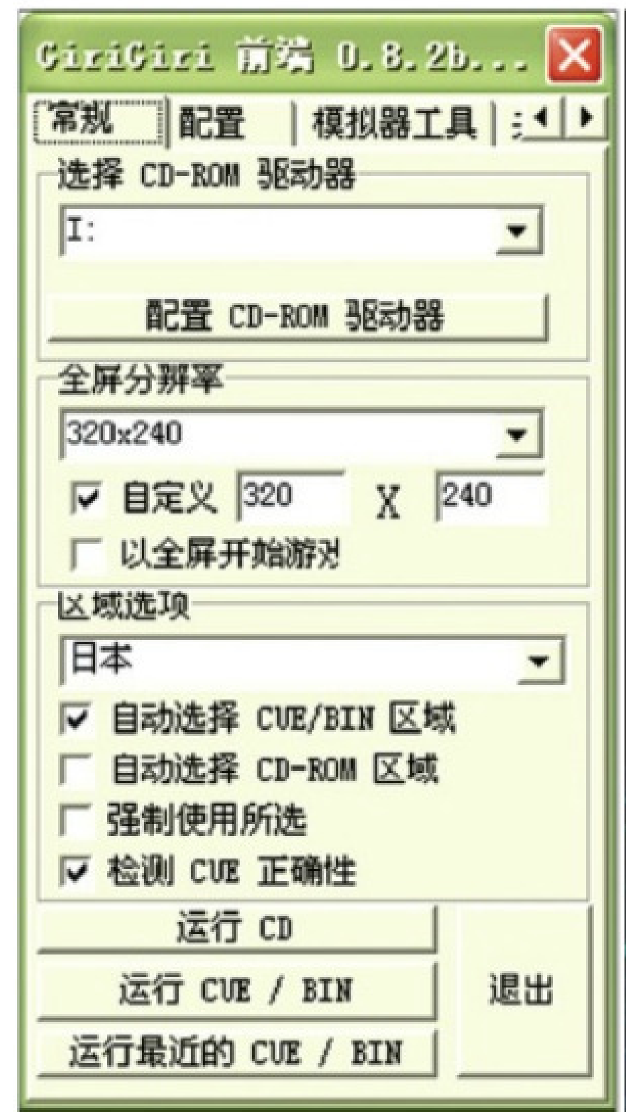
完美程度：85%

官方网站：Nulldc：http://code.google.com/p/nulldc/downloads/list

Mararon：http://www.zophar.net/dreamcast.html

11. SEGA Satum模拟器

作为当年PS主机的强力竞争对手，SEGA Satum（世嘉土星，简称“SS”）主机的构架比PS更加复杂，但是恶劣的开发环境和3D机能的不足也是有目共睹的。在PS主机甚至N64都已经得到了很好的模拟时期，SS的模拟依然是困难重重。





左：GiriGiri是日本民间开发的一款SS模拟器，作者现在已经被SEGA招安，所以推出新版的可能性非常地低。

右：GiriGiri在当时可谓算是破天荒的模拟器，鉴于土星使用双CPU构架，所以模拟起来非常吃力。GiriGiri能够让不少游戏完美模拟，已经相当不易。





左：在GiriGiri被收购之后，就只剩下SSF模拟器作为主力了。2011年1月这款模拟器更新到了SSF v0.12 Alpha，可见SS的硬件构造之复杂。

右：相比PS模拟器来说，SS主机对于硬件的要求和参数的配置都要高得多，距离完美模拟还有很长的路要走。

某“铁杆仙剑Fan”美编MM语：记得“仙剑奇侠传”有SS版哦，这个能模拟不？据说……跟电脑版的有点不同啊。你能帮我找到这游戏吗？嗯，沉默等于默认了啊，那就这么说定了，我去排版了～

某个还未回过神来的小编：什么？啊？

完美程度：75%

官方网站：http://www.emucr.com/2011/01/ssf-v012-alpha.html

街机类模拟器

1. MAME

MAME（Multiple Arcade Machine Emulator）是模拟器历史上最优秀的多机种的街机模拟器之一，同时也是生命力最旺盛的街机模拟器。从1998年发布第一个版本起，MAME经历了数年的开发和各种版本及多个开发者的变迁。作为功能最强大的街机模拟器，其涵盖了许多我们熟悉的街机机板，同时也支持各种不同的操作平台。

介于MAME的免费、共享与开源，各国各地区的模拟器爱好者和程序员在其基础之上开发出许多的衍生版本，其中很多都具有自己的特色，比如我们熟悉的MAME Plus!，它的前身是“无声模都”发布的MAME32cn 0.37 b13版本及后来支持简繁体语言包的MAME32c 0.59，现在的MAME Plus!已经发展成为拥有众多功能的MAME改良版本。

作为街机模拟器的龙头老大，MAME在2011年10月11日更新了0.143u7版本，此版本最大的亮点就是终于提供了对射击名厂CAVE的cavesh3主板的支持。





上、右：《死亡微笑》《长空超翼神2》《虫姬》《虫姬2》《铸蔷薇》《福多塚町》等等在国内街机厅里面都基本见不到的射击类大作终于可以在家里玩到了。不过可能是遭到了CAVE方面的抗议，一个月之后，11月13日更新的0.144版本又把cavesh3的驱动全部删掉了……

小编语：泪奔啊泪奔，终于说到街机了。想当初被父母从游戏室里抓出来的情景……哎，不提了。

官方网站：http://mamedev.org/

2. FBA

FB Alpha模拟器在多种低配置设备上表现神勇，自从2010年2月28日发布了0.2.97.08版本之后，整整一年半的时间里几乎都没有任何动静，直到去年10月1日，才突然推出了0.2.97.09版。此版本有了巨大的更新，taito_b、m72、m92、seta1以及DATA EAST的simple156主板的驱动全部被添加进来。此后，在10月28日更新的0.2.97.13版中，又进一步支持了DATA EAST的16位主板……当然对于有MAME的朋友来说，也无需纠结这些。





小编语：FBA还可以在手机上玩哦。啊，别摔手机啊，不就是游戏角色挂了么……

官方网站：http://www.barryharris.me.uk/index.php

左上：《忍者棒球》是m92主板上的清版打斗大作，也是N多玩家热切期盼的游戏。通过FBA的联机功能最多支持4人同时作战，爽快感极佳。

右上：《铳弹岚》《沉默之龙》《剑豪》以及《铳舞者》等游戏，现在也终于可以在FBA上玩到了。

3. NEBULA

ElSemi的星云大师在2005年攻克了水晶主板、2007年拿下了CPS3之后，近几年的主要工作都放在了MODEL2身上，因为MAME坚持不使用硬件加速，所以在3D街机模拟方面至今几乎依然是空白，想要玩到强大的3D街机作品，还得依靠专用的模拟器。







左上：《格斗之蛇》是世嘉AM2研在《VR战士2》之后开发的3D对战大作，以爆甲技和轰飞出场的大魄力镜头而闻名，打击感非常爽快。

右上：《玩具飞行员》是彩京在《零式枪手》之后再次利用MODEL2主板开发的射击游戏，所有战斗都在家里进行，敌人都是餐具、玩偶之类。

左下：《空中猎物》可以视为早年《冲破火网》系列在MODEL2主板上的延续。震耳欲聋的引擎轰鸣声、逼真的高清晰画面和满屏的火光爆炸效果在当年带给玩家的冲击力难以形容。

小编语：嗯，这玩意儿的默认背景图片不错，我喜欢。居然还支持模拟3D，收下了。
官方网站：http://nebula.emulatronia.com/

4. MODEL3

在MODEL2接近完善之后，MODEL3的模拟就被提上了日程。这个主板在当年可谓是惊为天人，由于其复杂的硬件设计和图像描绘方式，再加之其高昂的价格，很多玩家甚至都没有见到过。而在模拟领域，MODEL3也是一个令人敬畏的禁区。MAME虽然很早就添加了MODEL3的驱动，但是一直都停留在初级阶段。

2011年愚人节，MODEL3的模拟器Supermodel V0.1a浮出水面，这个项目得到了模拟界的名人R. Belmont以及ElSemi的支持。模拟器硬件要求不高，多款游戏的执行速度及图像正确程度相当完善，不过最初的版本还没有GUI介面，必须在CMD命令行下载入游戏及设置按钮，而且比较糟糕的是——没有声音。另外一些赛车类型的游戏，存在敏感度过高的问题。





左、右：2011年9月24日，Supermodel更新到0.2a版，大部分的MODEL3游戏都被拿下了，而且终于能够模拟声音。用SEGA上的名作SPIKE OUT进行测试，图像与音乐方面还不错，贴图不时还会产生错误，另外速度方面也不稳定，期待下次更新更新能给玩家带来更多的惊喜吧！

小编语：愚人节的日子发布的玩意儿居然有真货，这个世界是怎么了……
官方网站：http://www.supermodel3.com/



白天与黑夜
——PC平台模拟器配置与移动平台模拟器简介

■江苏 昂翼
四川 快乐猪头

对于一个模拟器游戏狂人，白天我们坐在电脑前奔赴战场；夜晚我们躺在床上闯关打怪。每一个游戏达人的背后，都有一个默默支持他的模拟器，如何配置与选择，是你必须要知道的。鉴于FC、街机、PS等模拟器的网络教程资源丰富，因此这里选择了目前关注度比较高的PS2和Wii模拟器进行简单的讲解。

白天：PC平台模拟器

一、眼睛、耳朵与脚丫——PCSX2配置

1. 摘下眼镜——全面优化显示效果

PCSX2的名字在PS2游戏玩家的心中应该说是大名鼎鼎，经过多年的开发，许多2D和3D游戏已经可以完美运行，不过它的配置方法即使对于有经验的玩家来说还是比较复杂，其中包含图形插件、声音插件、控制器插件和光驱插件等等。不言而喻，插件的配置非常重要，它将决定你是否能够顺利地模拟PS2游戏，其中图形插件的设置又是重中之重。

GSdx是一款用于PCSX2模拟器上支持DX9和DX10的显示插件，相信使用PCSX2模拟器的人没有不知道的，在最近一次更新之后，其作者Gabest再次为GSdx带来了视觉享受的新体验。硬件渲染下的效果虽然区别比较小，但是在内部分辨率很高的情况下，开启FXAA（快速抗锯齿技术）之后还是有比较明显的画质改善；如果使用软件渲染更是犹如脱胎换骨般地变化（图1、2）。

优化配置是一件需要耐心的工作，经过多次的组合与尝试才可能让模拟器与硬件完美地协同工作。下面就来简单说明一下GSdx插件的配置方法（图3）。



《Final Fantasy X-2》游戏画面，使用硬件渲染，没开FXAA的效果

开启FXAA后的效果，对于偏执狂来说画质的改善还是不小的

GSdx是PCSX2模拟器中最好的显示插件之一

Resolution： 设置模拟器的分辨率，可自行根据硬件配置在速度与分辨率之间选择一个平衡点。

Renderer： 设置游戏画面以何种方式渲染，可根据不同游戏或是显卡的支持来选择。建议使用DirectX 10以上的版本来减少运行过程中的图形错误。

Interlacing： 设置隔行扫描的同步率。某些游戏在模拟时画面会上下抖动，我们就需要开启这个选项来调节。

Aspect Ratio： 顾名思义，你可以拉伸画面来去除黑边，包括4：3和16：9的比例。

D3D internal res： 调节游戏的内建分辨率。如果显卡足够强大，那么可以在更高的解析度下玩你喜爱的游戏，并获得更为干净和细节更为丰富的画面（**注**：解析度越高，该插件就要调用越多的资源，这会使游戏运行变慢）。

2. 多重激奏——开启DTS 5声道

最新版本的PCSX2模拟器已经很好地解决了多声道的问题，像《北欧女神2》《星之海洋3》这类原来就支持5声道游戏效果当然不用说，让人惊叹是就连《荒野兵器5》这种众所周知的2声道游戏，只要开启提供的DOLBY PRO LOOGIC2音轨，那么在进入战斗场景的时候，超强的立体音效从耳边呼啸而过直奔大脑；而印象最深刻的当属《合金装备3》中的一段剧情，主角在山腰上潜伏，敌人的直升飞机在头顶盘旋，你可以感受到来自5个声道不同方位的声音，不用抬头就能知道敌人在哪里。总而言之，DTS音轨的效果要比PS3的Dolby Digital Live强过不少，而且还有DTS Neo:PC方式下的“影院模式”“音乐模式”能更好得整合模拟器的音效。如果你的声卡有DTS connect的功能，开启后输出的声音都是DTS源码，只要用光纤或是同轴线来连接DTS解码器或是带DTS解码的AV功放，再加上一套5声道耳机或是音箱，那么就爽了！所有支持DOLBY PRO LOOGIC2的PS2游戏都可以用这种方式来开启5.1声道，下面就来看看具体的设置方法。

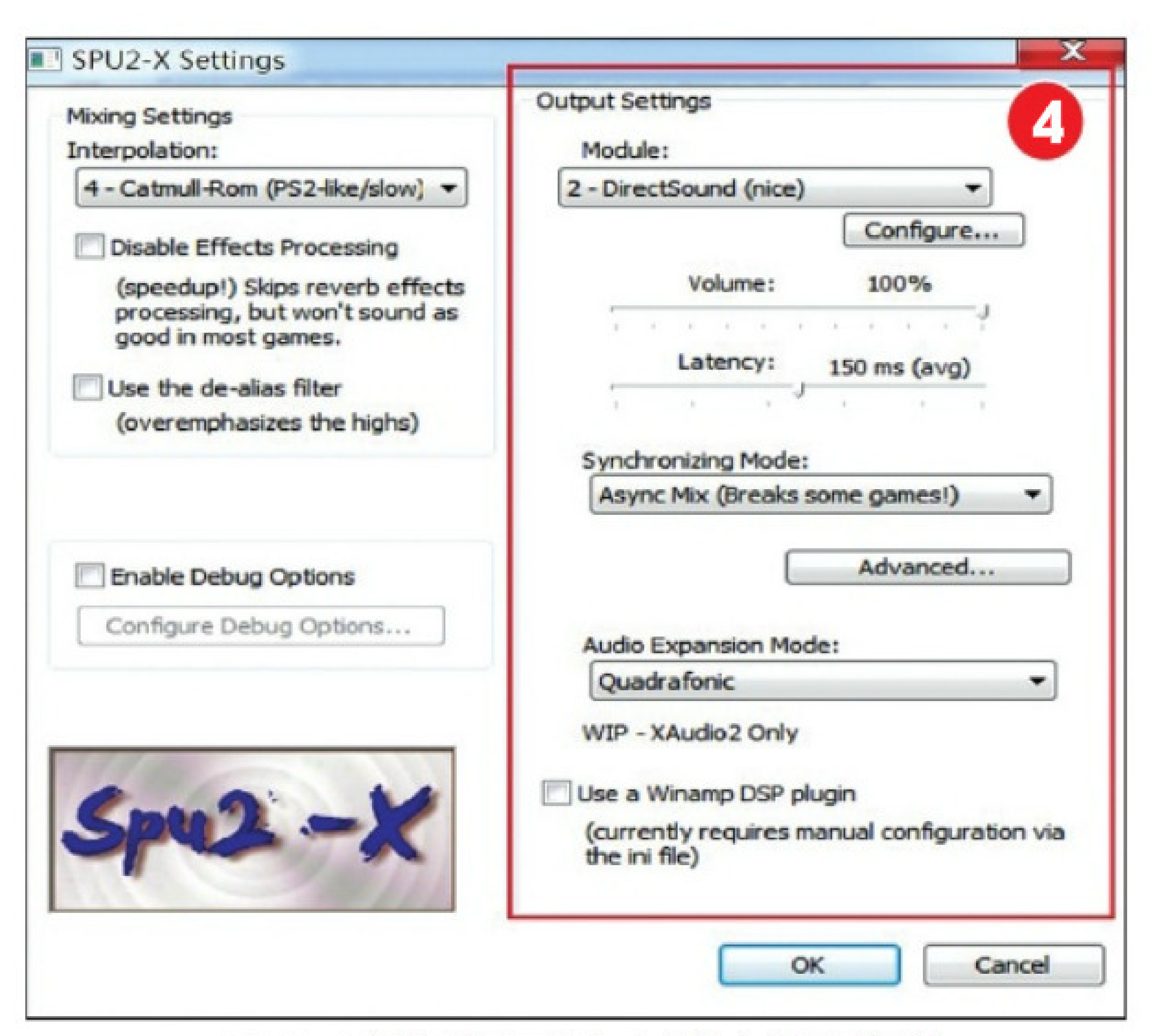
（1）PCSX2模拟器上的音频插件有很多，以最实用的Spu2-X为例（图4）。在设置面板中主要更改以下2个参数：

Module：可以选择“DirectSund（nice）”或者“WaveOut（Laggy）”，然后在“Configure”选项中选择电脑的默认音频驱动即可。

Synchronizing Mode：建议选择“Async Mix”，可以让模拟器较为流畅地播放游戏音乐。

Audio Expansion Mode：选择Quadrafonic即可。（**注：**当然如果你的PC配置的确欠佳，运行游戏都达不到较为流畅的帧数,音效也会因为不能与游戏画面同步播放而导致游戏音效卡顿。）

（2）配置声卡。以创新声卡为例，在“编码器”选项卡中选中“DTS connect”并配置“DTS Neo:PC”的详细设置。选择“启用DTS Neo:PC”并注意选择“影院模式”（图5）。



SPU2-X插件设置不当会出现爆音的严重问题

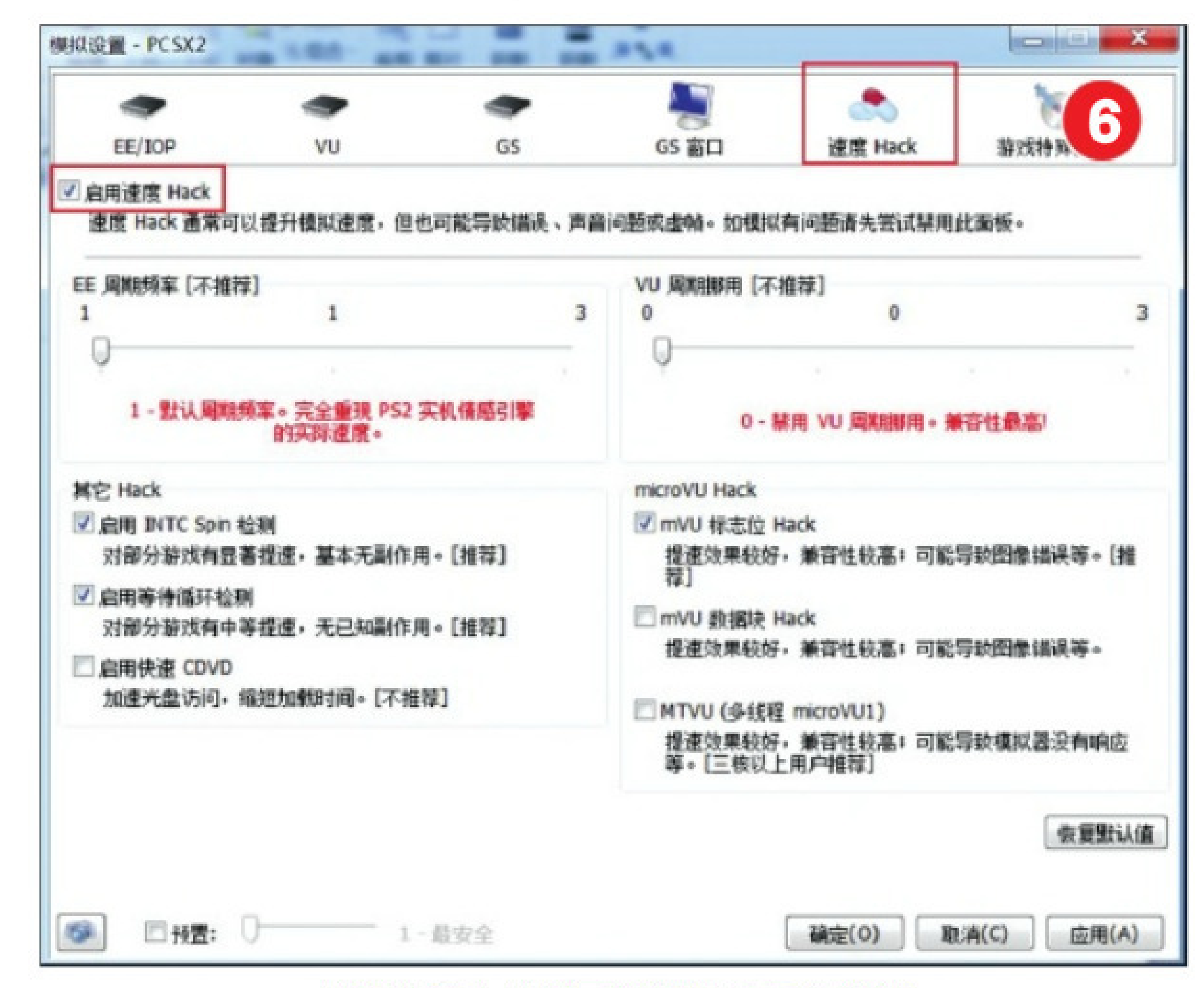


可以尝试启用Dolby功能来对比与DTS的声音效果

3. 百尺竿头——游戏速度更快一步

画面靓了，音效美了，怎么感觉游戏玩起来还是不爽呢？人物移动像慢动作，过场动画像卡住的胶片，游戏掉帧严重，我的电脑显然带不起来，怎么办呢？别着急，我们还有“加速大法”。

在PCSX2模拟器的菜单中选择“配置→模拟配置→速度Hack”，然后开启“启用速度Hack”按钮，适当调节“EE周期频率”和“VU周期挪用”来获得非常明显的游戏加速效果。不过“是药三分毒”，这两个功能是通过忽略一些PS2EE CPU的计算周期来提高模拟器的运行速度，虽然“疗效”显著，但是会产生较大的副作用，比如会引起画面闪烁、3D图像破裂、游戏卡死等等不可预估的错误，不到万不得已，最好不要启用（图6）。MTVU（多线程）选项是PCSX2 4866版本之后新加入的功能，它可以对多核心的CPU有较大的提速而且相对比较稳定，建议有条件的玩家使用这个功能。



按照选项中的提示说明进行反复尝试

二、游戏的海洋——Dolphin配置

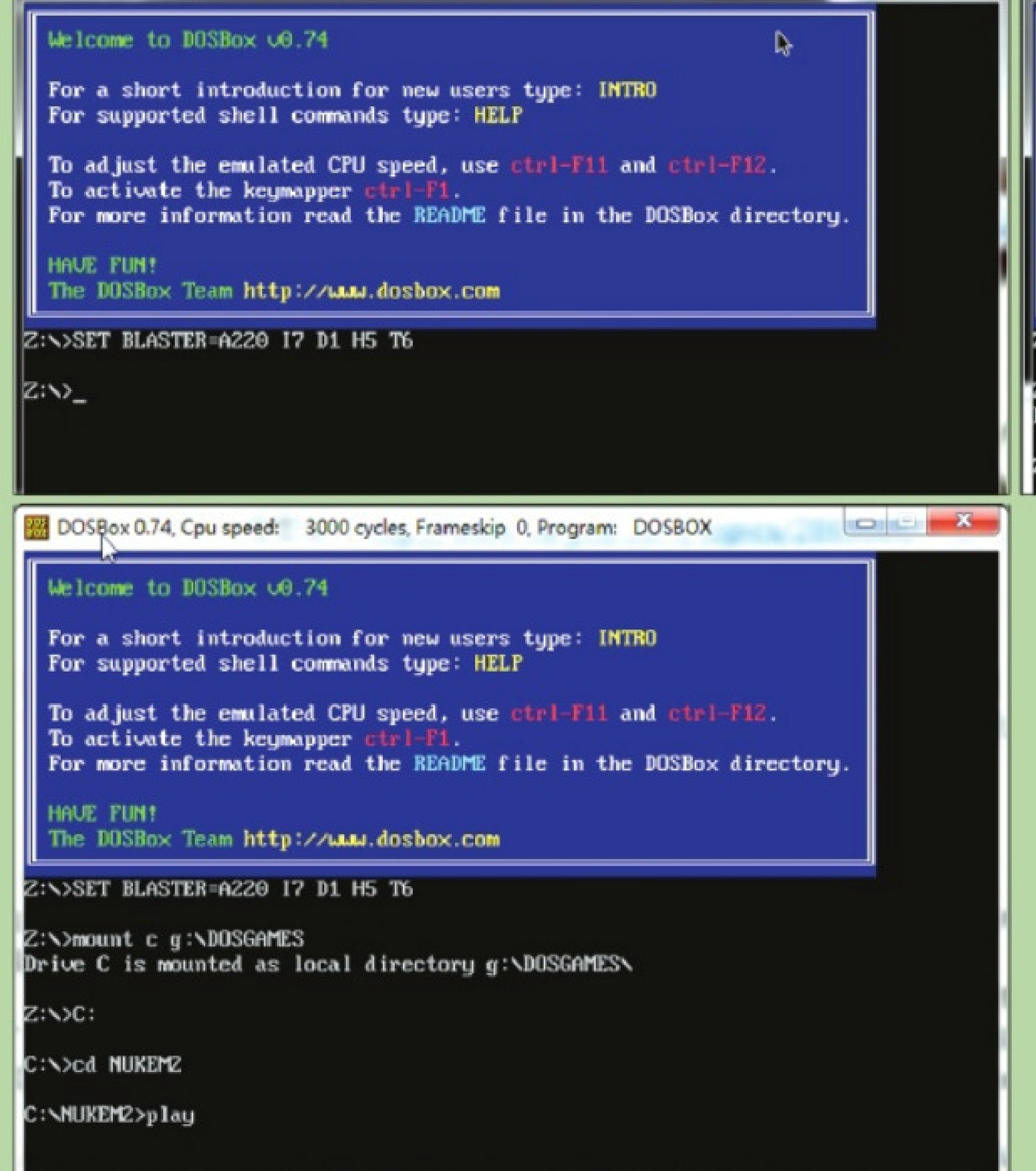
Dolphin的前身是一款NGC模拟器，在重新改制后已经可以在中等配置的PC上全速模拟绝大多数Wii游戏，尤其可以支持

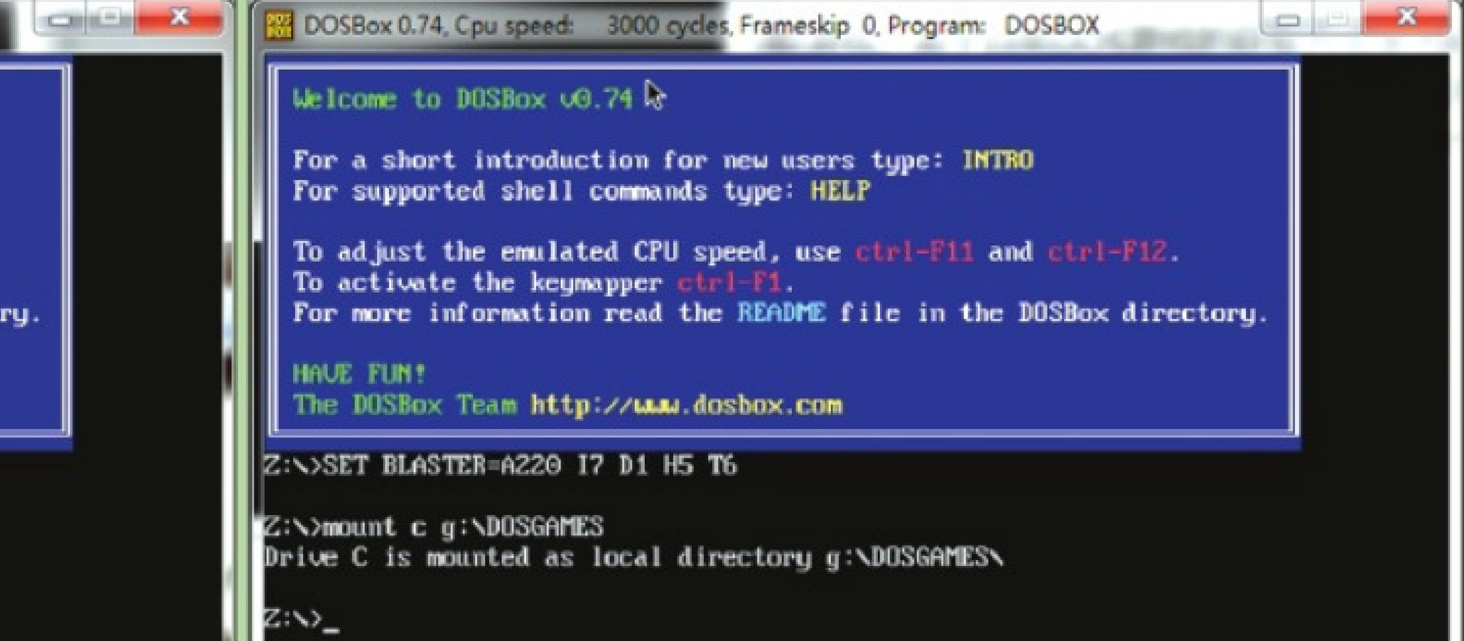
无法复刻的经典——DOS游戏模拟

相信包括笔者在内的很多老玩家，都能随口说出不下10个经典的DOS游戏，《仙剑奇侠传》《毁灭公爵》《三国志》《大富翁》……记忆中的它们，似乎要比今天很多“电影级画质大作”更有味道。如果你留意，一定会在身边发现不少怀有“DOS情结”的朋友，一有空闲便重新拾起原汁原味的老游戏；也会像淘金者那样，怀着好奇心去挖掘被忽略的佳作。DOS游戏的美妙之处一言难尽，回味它们既是对青春年少时光的追忆，也是感受老一辈游戏制作人对理想的诠释。假如你从来没玩过DOS下的游戏，不妨跟笔者一同用模拟器体验一下，它会你会明白——真正的经典是无法复刻的。

一、Windows下玩DOS游戏

现在购买的电脑，无论是笔记本或台式机，大多都预装Win7系统，无法直接运行从网上下载的DOS游戏。不过我们可以使用即简单又方便的“DOSBox”工具来解决（**注：使用D.O.G等DOSBox图形外壳程序，可进一步简化使用**）。





左：启动DOSBox后，会弹出2个窗口，一个显示版权、设置等信息，另一个显示如图所示的窗口。

右：软件默认的盘符为“Z”，需要挂载分区或光驱后方可读取游戏。例如笔者把下载到的DOS游戏解压到本地磁盘“G：\DOSGAMES”中，接着在窗口中输入“mount c g:\DOSGAMES”后回车就能完成挂载。

下：输入“c:”回车，进入挂载的C盘。打开“G:\DOSGAMES”文件夹，确认其中含有可执行文件名。例如笔者把下载的《毁灭公爵2》解压到了“NUKEM2”文件夹，其目录下的“Play.bat”文件就是用来引导启动游戏，那么在模拟器中输入“cd NUKEM2”回车，再输入“play”再次回车即可运行游戏。

二、移动平台玩DOS游戏

移动平台也可以玩DOS游戏，只要处理器达到Cortex-A8级别，就能流畅地运行绝大多数游戏。和其他模拟器类似，DOS模拟器也会消耗不少电量，如果在手机上玩游戏一定要多备一块电池。移动平台的DOS模拟器操作方式与DOSBox极其相似，故不做操作上的详细说明，仅提供各平台DOS模拟器的简要介绍和注意事项。



左：iOS上的“iDOS”基于DOSBox开发，支持虚拟键盘和鼠标。由于此软件之前带有文件传输功能，可通过iTunes自由导入游戏，违反了App Store的版权规定被强制下架，后来通过“阉割”功能后重新上架。全新的iDOS免费版本精简且优雅，而且无需越狱即可使用。不过笔者还是推荐使用之前的完整版，搜索“iDOS”关键词即可在各大论坛中找到，让我一起重温那些看着2D画面踹着敌人屁股的日子吧！

右：Android系统上的“AnDOSBox”由DOSBox团队开发，界面与桌面版的DOSBox非常相似。软件启动后会自动将SD卡挂载为C盘，用户只需把游戏文件夹保存到存储卡中即可。不过很可惜它并不是免费软件，在Android Market上售价3.99美元（**注：AnDOSBox要求设备必须拥有大量的存储空间，可用内存要大于50MB**）。

原生的“双截棍”手柄。由于Wii主机相对较低的硬件配置，模拟器设置远远比刚才介绍的PCSX2要简单得多。限于篇幅原因，在此只针对手柄的设置做一个简单的讲解。

在Dolphin主界面的工具栏右边可以看到有2个按钮“手柄”和“Wiimote”，分别针对NGC游戏和Wii游戏的手柄设置，需要单独配置（图7、8）。

点击“Wiimote”按钮，配置“Wiimoto 1”的按键设置（图9）。“红外线”选项可设置用鼠标模拟Wii，游戏时可以控制光标移动；“Swing”选项设置手柄模拟Wii控制器的左右上下摇摆，方便游戏中的体感操作；“Tilt”选项设置手柄模拟Wii控制器倾斜移动，比如一些游戏需要由上往下挥砍的体感操作；“震动”选项可根据控制器是否对应震动而设置；“马达”设置震动手柄的震动方式，点击测试可以实际体验；“D-Pad”设置Wii控制器上的十字按键（图10）。



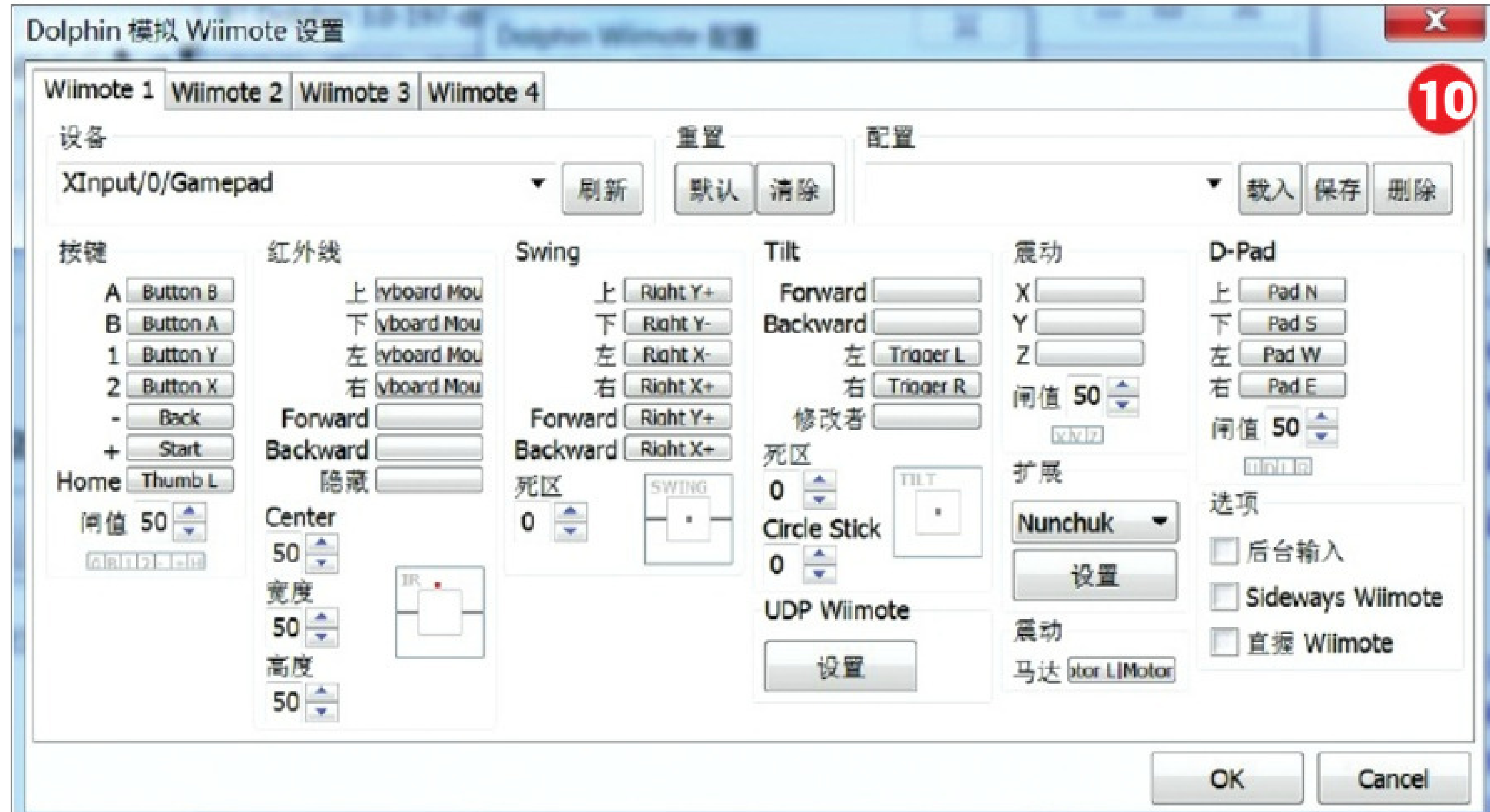
点击“手柄”按钮，在“设备”选项中选择控制器。完成后在下面设置对应的按键



参考此图设置NGC游戏中的手柄配置



多人游戏可以开启“Wiimoto 2”



参考此图设置Wii游戏中的手柄配置

黑夜：移动平台模拟器

一、iOS平台

1. PS模拟器

作者：ZodTTD

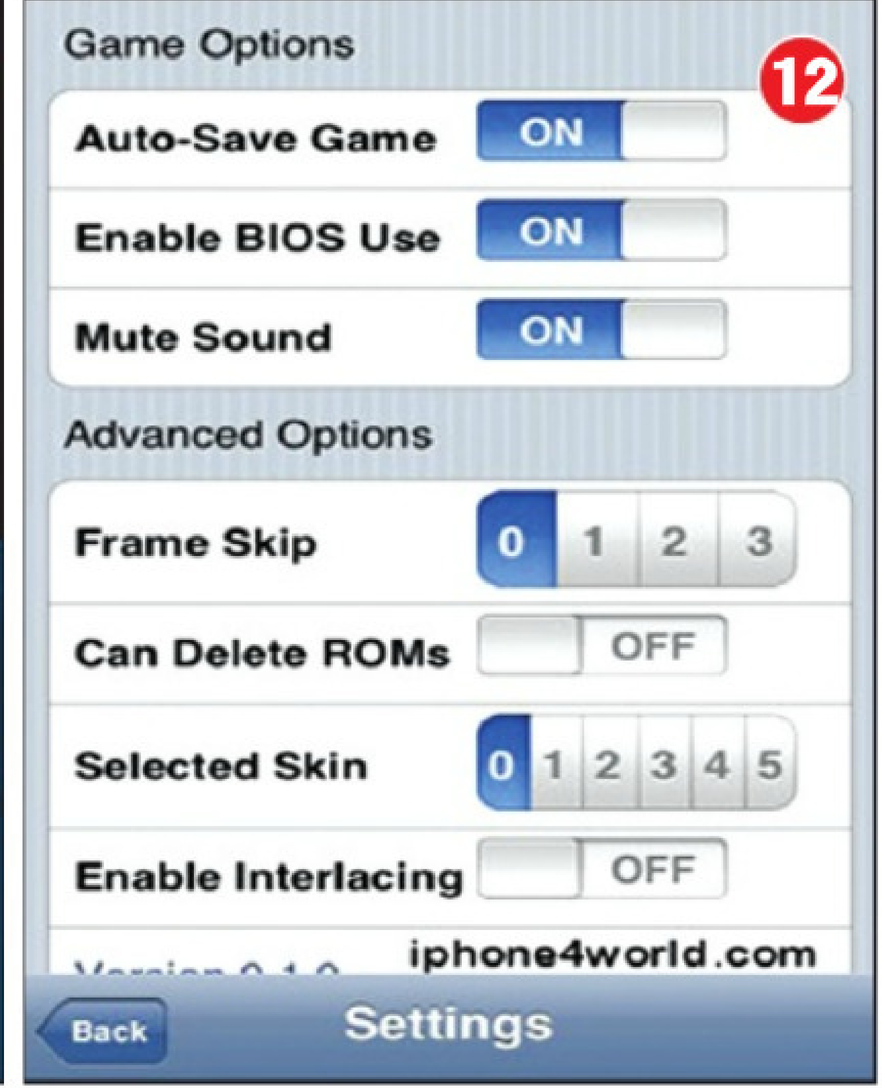
更新日期：2008.5.14

当前版本：1.1.4

因为PS主机的标准分辨率只有320×240，所以对于iOS系统来说是很方便适配的，即使是早年的iPhone 3GS也能以不错的速度来模拟诸如《最终幻想7》《GT赛车》和《生化危机3》等游戏，并支持存档。不过无论是兼容性、速度、声音还是画面等方面，iOS只能说比起以前的Windows Mobile或者Linux系统上的模拟效果要好一些，要达到PSP那种完美程度还是不行的（图11、12）。



当年的神作《最终幻想7》在iPhone 3GS上跑起来了！



模拟器可以存档、关闭声音、跳帧、开启BiOS以及换皮肤等功能

2. N64模拟器

n64iphone
作者：ZodTTD
更新日期：2009.12.22
当前版本：0.8.1

当初N64由于卡带媒体和售价等问题在国内几乎见不到，但该机在北美市场相当走红，《超级马里奥64》和《塞尔达传说：时之笛》都可以说是标杆性的作品。N64游戏在iOS系统中的表现相当良好，而且品质精良、内容充实，相比大多数App Store中休闲娱乐的小游戏来说，完全不是一个级别。

这款模拟器的运行效果和兼容性都不错，并且支持声音和存档，当然要说完美还是达不到的。由于N64的键位很多，在iPhone的屏幕上要全部以虚拟按键的方式来实现是件相当费力的事情（图13、14）。

二、Android平台

1. PS模拟器

psx4droid
作者：SnootyKing
更新日期：2011.10.20
当前版本：3.0.7

FPse
作者：Schtruck & LDchen
更新日期：2011.11.21
当前版本：0.11

两款各有千秋的PS模拟器，都可以支持BIN、ISO、IMG、Z等格式，支持虚拟按键和即时存取记录功能。psx4droid的兼容性更高，可以支持PBP和EBOOT格式；而FPse支持硬件加速在效率方面更好一些。当然对于手机来说，模拟PS的效果目前依然达不到像PSP那么完美，而且单纯用触屏按键的话，玩起来也很费劲（图15、16）。

2. 街机模拟器

TIGERARCADE
作者：tiger king
更新日期：2011.9.19
当前版本：3.0.3

TIGERARCADE是根据电脑上有名的低配置高效率街机模拟器FB Alpha 0.2.97.08版移植的，支持CPS1、CPS2、MVS、Cave、彩京等大量主板的作品，是目前所有的便携设备中最为强大的街机模拟器之一。不过目前该模拟器在功能方面还有所欠缺，如存档不完善、不支持连发等（图17、18）。



N64iPhone安装界面



下面的按键居然是FC的模板，这怎么能玩得好N64游戏呢？



经典大作《潜龙谍影》，全屏模式下的虚拟按键键位设计还是不错的



使用标准按键皮肤的《古惑狼3》，支持多点触摸的Android设备就可以爽快地操作



汉化版模拟器的设置界面，可惜缺少很多实用的功能



CAPCOM的射击名作《1941反击战》，按键皮肤的设计还是比较合适的



放学后的Teatime
——模拟器里的“技术宅”

■湖北 Emeter
北京 重楼

“技术宅拯救世界”，模拟器领域也一样。你可以成为“不务正业”的游戏玩家，也可以让自己去做点“正经事”：毁掉别人的童年，或是为大家创造奇迹。犹如放学后喝茶吃点心的那段时光，有了它这一天才算完整；有了TAS & DUMP，模拟器同样才能完美。

是谁毁了我的童年——TAS

一、TAS是什么？

TAS即“Tool Assisted Speedrun”（工具辅助竞速）的缩写，是利用辅助软件在完全不改变游戏规则的前提之下（如程序代码或内存数据），达成快速通关的一种游戏竞速方式。大部分TAS以最速通关为主要目的，但有些则以另类目标为主，于是TAS又被一些人解释为“Tool Assisted Superplay”（工具辅助超秀）。

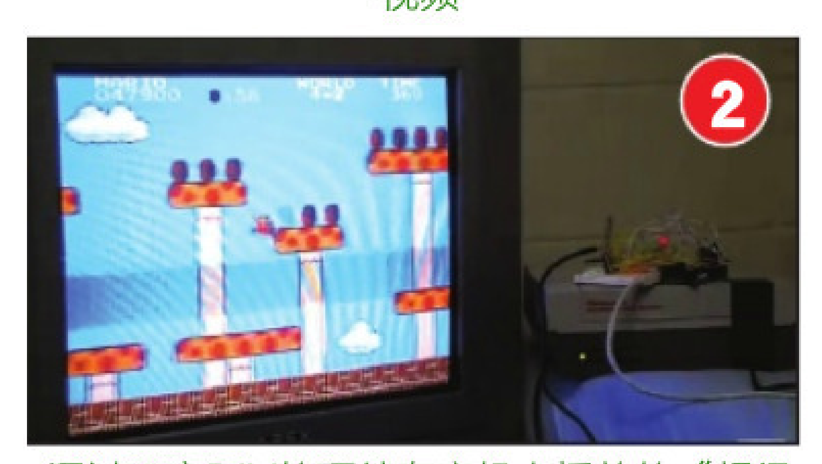


CCTV-2《商道》节目中曾经使用过TAS视频

二、TAS的理念与依据

如同最初的目标那样，TAS在技术上追求理论的极限，在艺术上追求超越的魅力。TAS与RTS（实机竞速，即Real Time Speedrun）的关系就像特技电影与舞台戏剧一样，前者讲究完美的最终效果，而后者讲究现场的发挥能力（**图1**）。

TAS要求操作记录文件可以在同样条件下重放。从理论上来说，如果模拟的准确度足够高，TAS应当能够在真实的硬件上播放。尽管常常面临模拟器的精度限制，仍有不少TAS已经通过特制的硬件设备在实机上成功播放（**图2**）。


通过玩家DIY的硬件在实机上播放的《超级马里奥》TAS

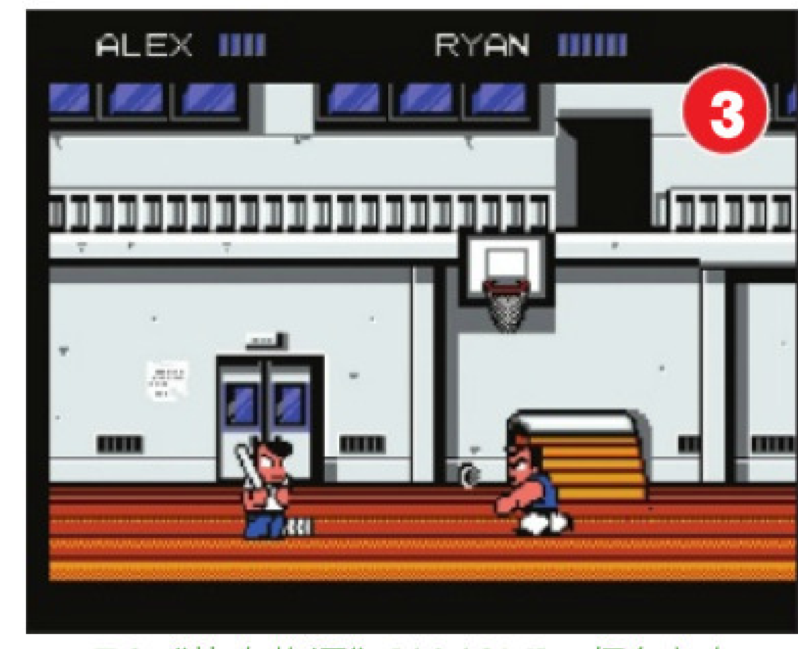
三、TAS的常见类别

1. 最速（fastest time）与高分（high score）

“最速”要求在最短的时间内完成游戏。计时标准有现实时间（Real Time）和游戏内时间（In-game Time）两种，前者是在模拟器按正常速度运行的情况下，从TAS开始播放直到结束（有时候要精确到最终BOSS倒下之类的能确定游戏结束的时刻）所经过的现实时间；而后者则是在游戏内提供了计时器的情况下，采纳游戏统计出的通关时间。

2. 戏耍（playaround）与概念演示（concept demo）

传统的TAS大多以竞速通关为主要目标，偶尔也有获得高分为目的。而以“娱乐性”（entertainment）为主要目标的“戏耍”类TAS则抛开了时间上的限制尽情地游玩——当然，速度感还是必要的（**图3**）（**注：**图释中的TAS都来自于著名模拟器TAS网站TASVideos，括号内的编号是出版号）。



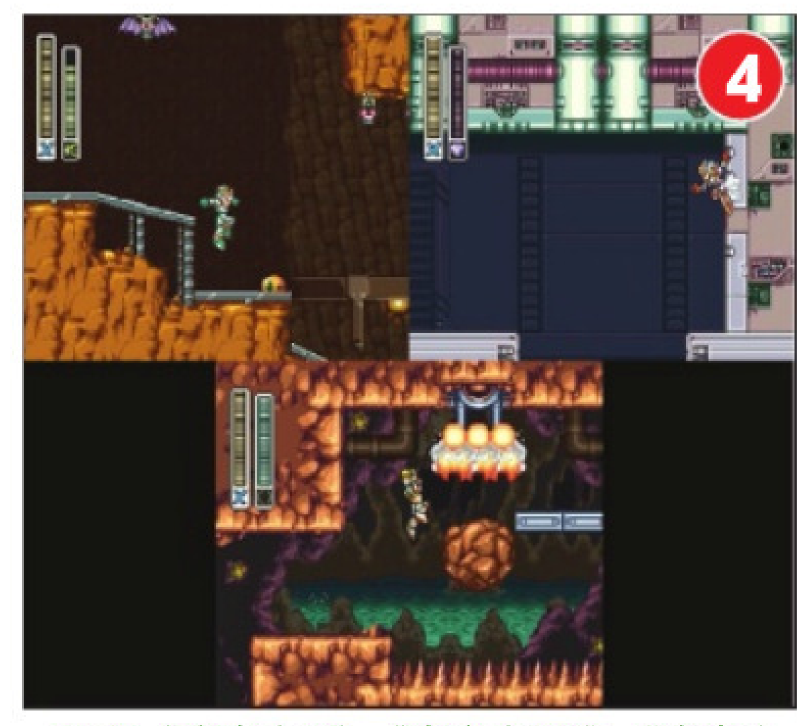
FC《热血物语》[1013M]，偶尔打打棒球也不错

3. 任意（any%）、最低（low%）与完全（100%）

在有“完成度”（completion）概念的游戏中，“最低”和“完全”分别是要求玩家在通关过程中达到已知完成度的下限或者上限（上限一般是100%，但有时候并非如此），而所谓“任意”就是无这些限制。

4. 多合一（N games in 1 movie）

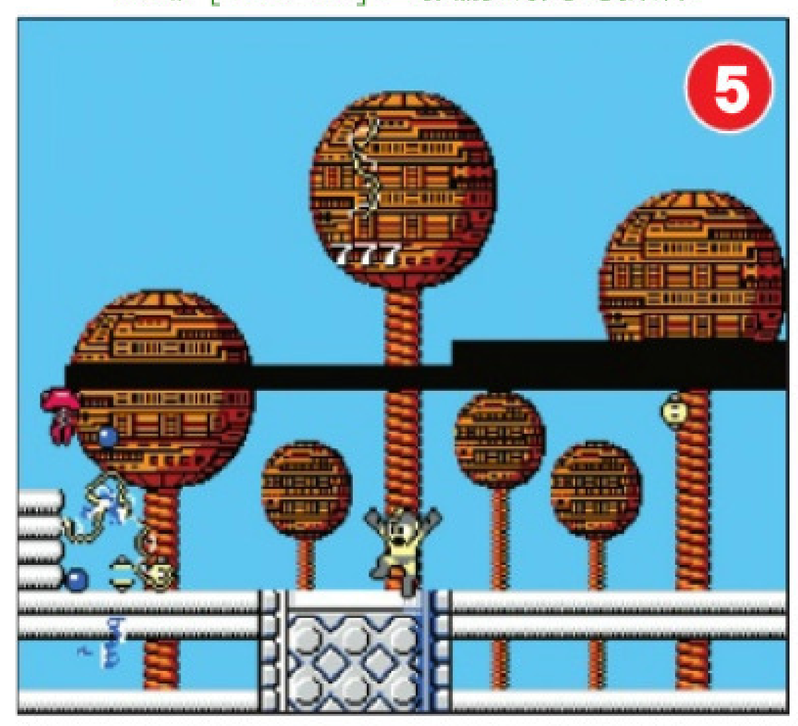
用一个游戏的输入记录文件来“控制”另一个游戏，能同步吗？答案是“能，只要TAS是这样做的”（图4）。



SFC《洛克人X》《洛克人X2》《洛克人X3》[1894M] 三款游戏同时操作

5. Bug（glitched）与无Bug（glitchless）

游戏也是软件，也会有Bug。巧妙地利用好它们可以获得好处与便利，比如跳关、不死等（图5）。Bug与国外论坛中常用来表示程序错误的glitch不同，后者一般是由外界物理因素导致的软件错误，比如卡带的触点有污渍、光盘有划痕、线路被杂讯干扰等。由于习惯使然，glitch便也被用来指代Bug。



FC《洛克人》[1686M]中的“777”一定是最幸运的数字

6. 跳关（warped）与不跳关（warpless）

“跳关”指的是玩家在游戏中利用捷径从某一关卡或者区域跳转到另一关卡或区域，以缩减原先设计的游戏进程。捷径既有游戏开发者有意放置的彩蛋跳关区（warp zone），也有无意中Bug造成的跳关（glitched warp）。值得注意的是，游戏中提供的“传送”（teleport）能力一般不算作“跳关”，因为传送时缩短的进程是在原先的设计中。“不跳关”和前者相反，玩家不使用那些捷径，而只按照原先设计的路径进行。

7. 密码（password）与预制存档（predefined save）

“密码”有多种用途，一是用来在无存档功能的游戏中到达特定的进度，二是作为内置的作弊码，三是进入隐藏的调试模式（debug mode）（图6）。与Bug不同，密码的使用往往很容易，而实际效果往往要么很强大（比如开启游戏中用来调试的跳关功能）要么没用（比如音乐模式），所以一般的TAS不会使用后者。“预制存档”则是用一些预制的游戏内存档或者模拟器的即时存档来作为TAS的起点，用于一些特殊情况（比如为了开启某些游戏在通关之后才解锁的功能）。因为预制存档的真实性有可能被质疑，所以使用预制存档的TAS往往为了证实自己而提供产生这一存档的录像纪录。

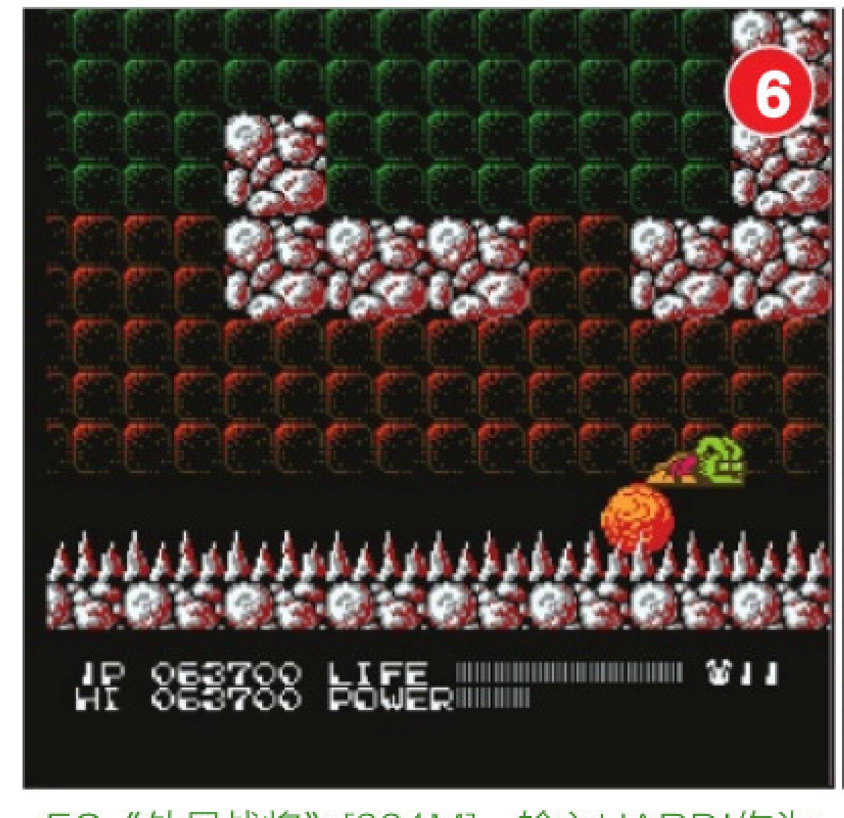
8. 受伤（damage）、死亡（deaths）、接关（continues）与重启（resets）

不管有没有涉及到Bug，“受伤”“死亡”“接关”和“重启”这些反直觉却又正常的操作都有可能给玩家带来便利和好处（图7）。作为惯例，许多街机游戏的TAS不使用死亡，而将续币接关视为“买通”。

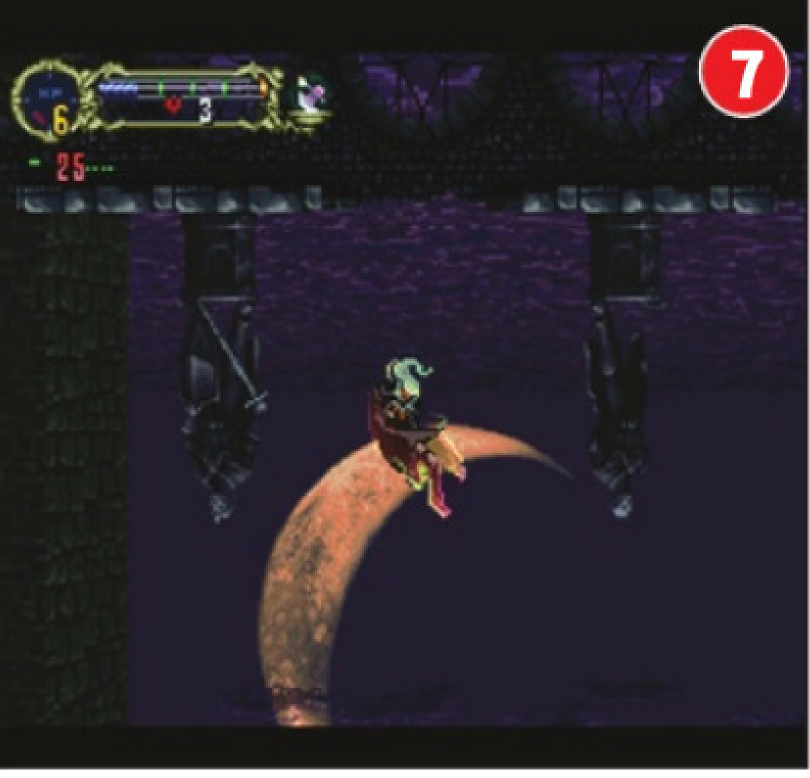
9. 全歼（100% kills）与和平主义（pacifist）

“全歼”会消灭遇到的所有敌人，有时因为不可能全歼，则改为“最大杀伤”（max kills）。而“和平主义”与前一种恰恰相反，尽力避免主动的、不必要的杀伤。因为在许多情况下完全避免杀伤就不可能通关，所以玩家只能牺牲少数敌人来前进（图8）。

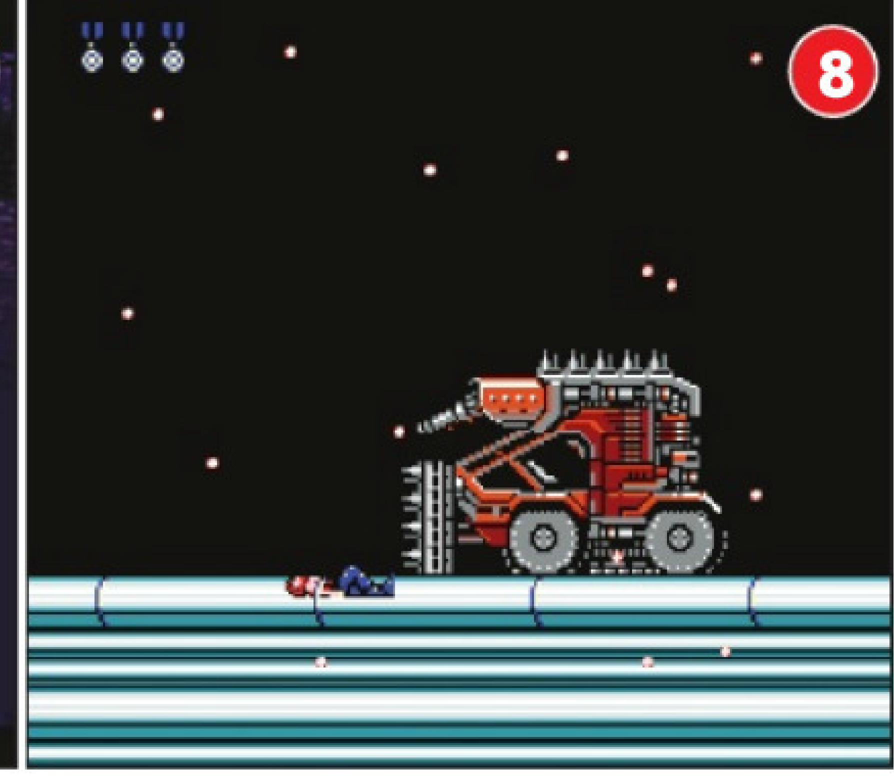
其他的类别还有难度（difficulty）、人数（players）、人物（character）、结局（ending）等方面的选择与限制，这里就不详述了。



FC《外星战将》[991M]，输入HARD!作为密码，会开启“一击必死”的高难度模式



PS《恶魔城：月下夜想曲》[1796M]，“受伤”可能是最常用的技巧之一



FC《魂斗罗》[1926M]，宁可牺牲自己也不愿伤害装甲车里的士兵

四、TAS的常用手段

TAS的规则允许使用除修改外的一切手段来进行游戏。与一般的实机竞速相比，制作一部TAS就像制作一部特技电影一样，有以下这些常用手段：

1. 追加记录

又称“重录像”（re-record）或者“再录像”，指的是从已有的录像中选定位置开始继续录像，而抛弃此后原有的操作

记录。玩家可以借此修改原先记录中不满意之处。而模拟器提供的即时存档与读档功能，可以让玩家即时跳到录像中的特定位置开始观看与修改，而无须从头开始播放。许多TAS的修改次数从几千到几十万，极端的还有几百万，甚至几千万，可见TAS并不是一件轻松的事。

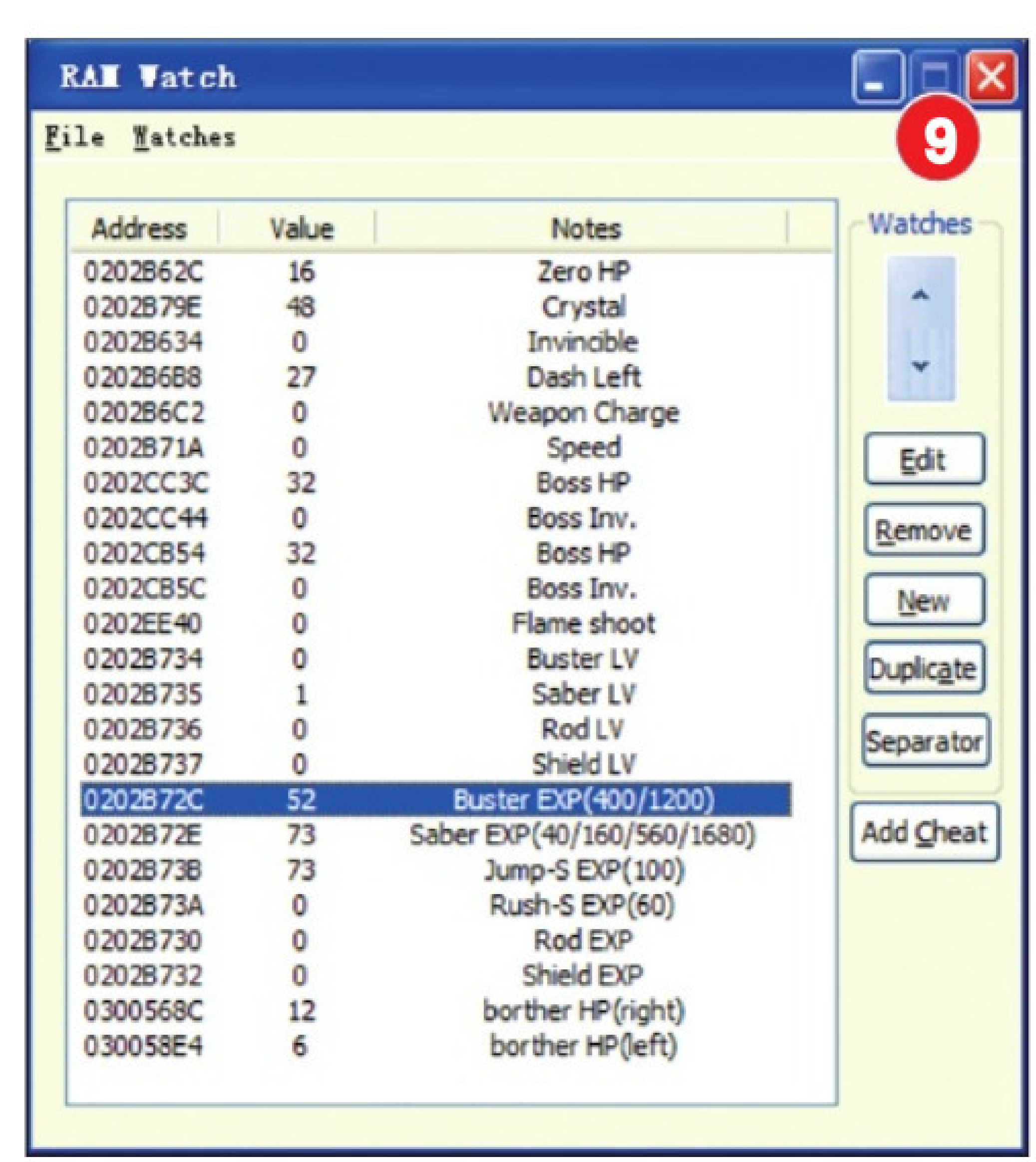
2. 变速与步进

利用减速（慢动作），玩家可以放慢游戏的速度来进行操作。而步进（step）（又称“帧进”“格放”等）则是以最小的时间步伐来进行游戏，可以将反应限制完全解除。不管用哪种方法，在实际观看TAS的时候，播放速度都是正常的。由于如今的TAS对精确度要求很高，因此减速几乎都已被步进淘汰。

相应地，加快游戏速度的手段有不跳帧的“加速”（speed-up）和跳帧的“快进”（fast-forward）两种。前者一般用来快速录制模拟器视频（视频的播放速度是正常的），而后者多用于在模拟器上播放输入文件时略过不想观看的部分。对于TAS的制作而言，这两种手段并无多大价值。

3. 内存察看与搜索

“内存察看”又称为“内存监视”（memory watch）。玩家利用工具将画面上无法看见的但是实际存在于内存中的特定数据显示出来（例如宝箱的内容、敌人的决策、角色的座标等）**（图9）**。凭借对这些数据的监视，可以预知游戏中的“运气”，决定行动的策略，或提高操作的精度。



用内存察看技术可以得知许多游戏中并不显示的数据

4. 运气操纵

游戏中存在真正的“随机性”吗？其实除了个别利用各种程序本身不可控的手段来产生混沌效果的游戏之外，大多数游戏并没有真正的“随机性”（randomness）可言，因此它们都使用了看似无规律，实则可以确定、推算的“伪随机数”（pseudo-random number）来产生“随机”的错觉。由于TAS要求“可重放”，用于TAS的模拟器或者外挂大都限制了那些程序不可控制的手段，保证游戏的运行结果是确定性的。而在只有“伪随机数”的条件下，玩家自己的操作经历只能引起可确定、推算的程序反应。

如果一切都是决定性的，那么“运气”（luck）是怎么来的？答案很简单——因为玩家不可能每次都进行完全相同的操作，所以游戏会作出不同的反应——这就是所谓的“运气”（luck）了。如果要知道什么样的操作才能得到什么样的“运气”，只能参照过去的纪录、暴力枚举或者用逆向工程得出的算法来分析。一旦知道了这些操作的步骤，在TAS条件下就能轻松实现**（图10）**。



GBA《恶魔城：晓月圆舞曲》[1759M]，看上去幸运是如此地轻松，实际上玩家用了逆向工程的方法掌握了“运气”的秘密

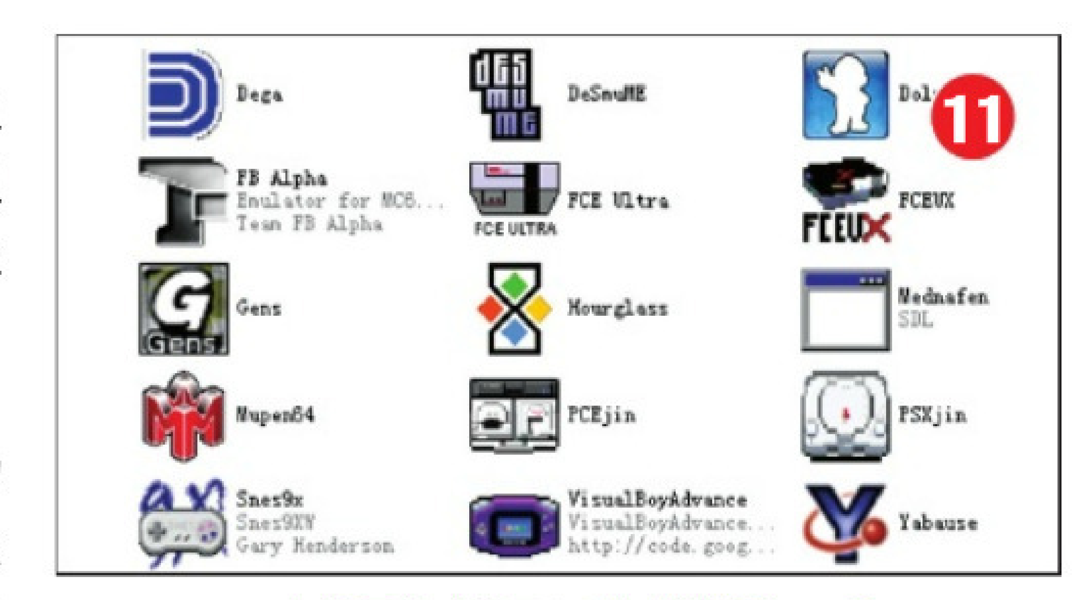
5. 即时存档与倒放

也许听起来不可思议，但即时存档并不是TAS必需的——玩家可以从头播放，甚至从最后倒放，然后在需要修改的位置继续。然而方便地随时存档与读档不是更好吗？为了支持TAS的重录像功能，即时存档不但要保存游戏的运行状态，还要标识正在记录的操作的信息，否则万一读错存档，玩家的操作记录就对不上了。目前大多数提供了记录操作功能的模拟器都解决了这个问题，但有些比较老的模拟器，如FCEU，还存在张冠李戴的可能。

五、TAS相关工具介绍

1. 支持TAS功能的模拟器

在FC模拟器Famtasia之后，许多经典机种的模拟器都有了支持以上TAS功能的版本，有的还出现在了官方版本中。由于许多改版的模拟器都由从事TAS的玩家所制作，它们的命名、辅助功能和界面都有类似之处**（图11）**。



一些常用的支持TAS的模拟器与工具

2. 非模拟器的记录与回放外挂——Hourglass

熟悉Linux的玩家可能知道用来在Linux下运行Windows程序的WINE，这个软件的含义是“WINE Is Not An Emulator”（WINE不是模拟器）。类似地，用来进行TAS的工具也不一定是模拟器，而

Windows游戏的TAS工具Hourglass就是一个典型代表。严格地说，它只是一种外挂程序，通过拦截键盘输入、计时器操作等，保证记录下来的操作可以正常地回放。由于它目前只能记录键盘输入，而且对于线程的控制能力不足，因此只能用来TAS一小部分独立游戏（图12）。但凭借它提供的窗口化、暂停、步进、即时存档、内存察看等功能，可以作为一个不错的通用外挂。



Windows《洞窟物语》[1917M]是目前可以进行TAS的游戏之一

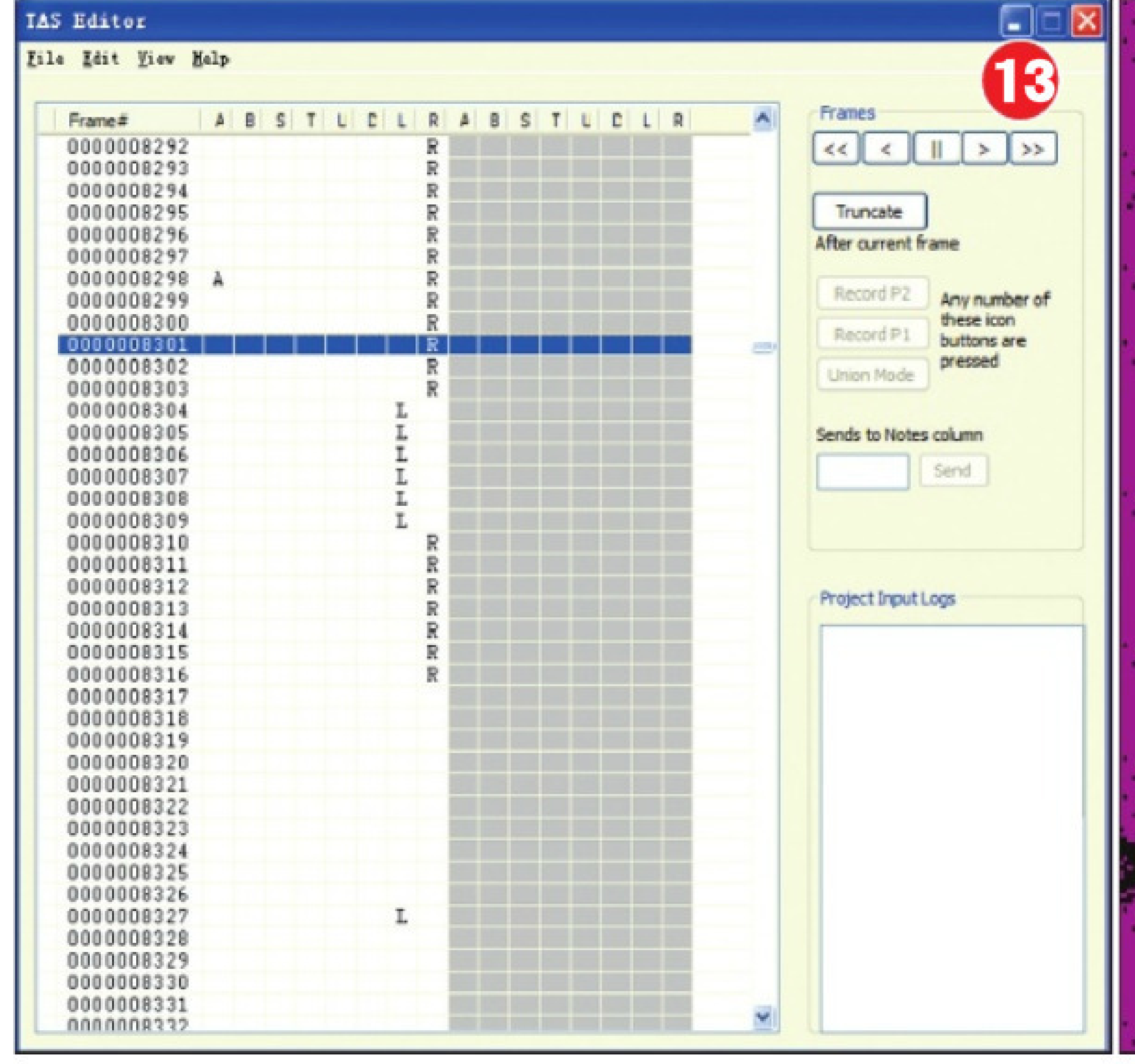
3. TAS文件编辑器

大多数TAS的操作都记录为简单的文件格式，因此可以利用第三方工具进行编辑。有一些编辑器，如TAS Movie Editor、TAS Edit等还支持多种格式（图13）。事实上，有些简单的TAS完全不用运行游戏，而只用这些编辑器就可以完成！

4. 按键宏、脚本与bot

有些模拟器提供了“自动按住”（auto-hold）和“自动开火”（auto-fire）功能。如果进一步扩展这些功能的通用性，就会衍变成编程脚本。而如果提供更复杂的自动功能，就可以得到bot。

所谓bot（在游戏领域中又称“自动玩家机器人”）是一种弱人工智能专家系统软件，主要用途是代替人工进行某些较为简单的活动。用在TAS中，可以进行一些繁重的穷举尝试。有名的例子如Bisqwit的《月宫桌球》TAS，玩家用C语言开发了一个能对各种击球角度和力度进行尝试的bot——然而尽管大大限制了搜索的范围，这部仅仅20多分钟的录像仍让这个不知疲倦的bot在一台四核PC上花费了超过一年的时间运行（图14）。



FCEUX自带的TAS Editor编辑器

FC《月宫桌球》[1565M]，基本上没有多少人力的部分了

六、观看TAS

时至今日，许多TAS在优酷网、土豆网等在线视频网站上都可以找到，而且还有不少网友是整个专辑地转载。美中不足的是，许多转载者降低了视频的帧率，造成了掉帧的现象，这对于观看一些快节奏的TAS来说有很大的影响。因此，最佳的观看方式还是在这些TAS来源的网站上下载高质量压制的视频，或者下载这些TAS的原始输入文件在模拟器上播放。笔者推荐的TAS视频可以在http://sekai.room1301.com/?p=245中找到。

你从哪里来，又要到哪里去——DUMP

一、ROM是从哪里来的？

当你在网络上“踏破铁鞋”好不容易下载到一款儿时久违的FC游戏时，有没有想过这些资源从何而来？如何制作？由谁制作？简单地说，这些ROM来自于Dumper，他们将完整的游戏从原来的数据载体复制到电脑硬盘上，整个过程称做DUMP

（又叫转储或吸出）。Dumper可能并不精通编程，但却非常了解硬件原理，知道如何从硬件中复制出数据。而DUMP的目的也是多种多样，有些是出于兴趣爱好，有些是因为利益，比如帮助制作盗版。在以前，Dumper通常是被厂商所直接仇视的对象，因为即使是出于非商业利益而散布ROM，也同样损害了厂商的利益，所以Dumper还经常起到调节游戏模拟进度的作用，典型的例子是CPS2Shock发表的XOR表中有关"3年期限"的准则。那么这些DUMP达人究竟是怎样将游戏复制出来的呢？下面就以"红白机"卡带为例，为大家进行解说。

一般来说，FC游戏卡带大多采用常规的存储芯片，只要使用相应的编程器将这些芯片拆下来直接使用专用设备读取数据，即可完成对ROM的DUMP过程。不过由于厂商为了保护游戏版权，或者出于其他一些目的，往往不容易使用编程器来进行DUMP，于是就出现了我们今天的主角——DUMP器（**图15、16**）。



在DUMP之前，首先要准备所需的硬件，即DUMP器、游戏卡带、USB数据线和电脑

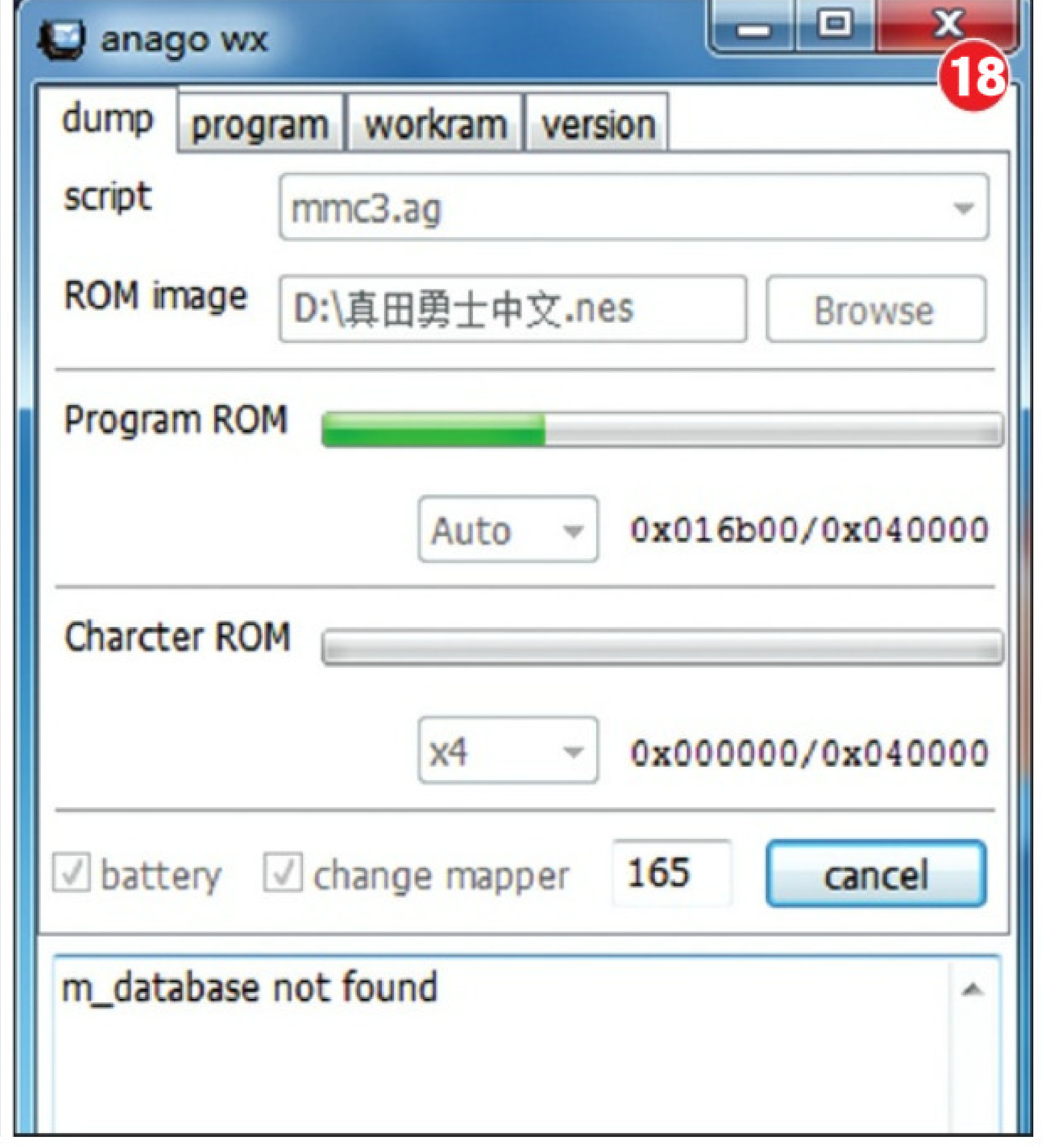


将卡带插在DUMP器上，并通过USB数据线连接到电脑。打开设备开关，系统会提示找到新硬件，安装好指定驱动即可开始DUMP操作

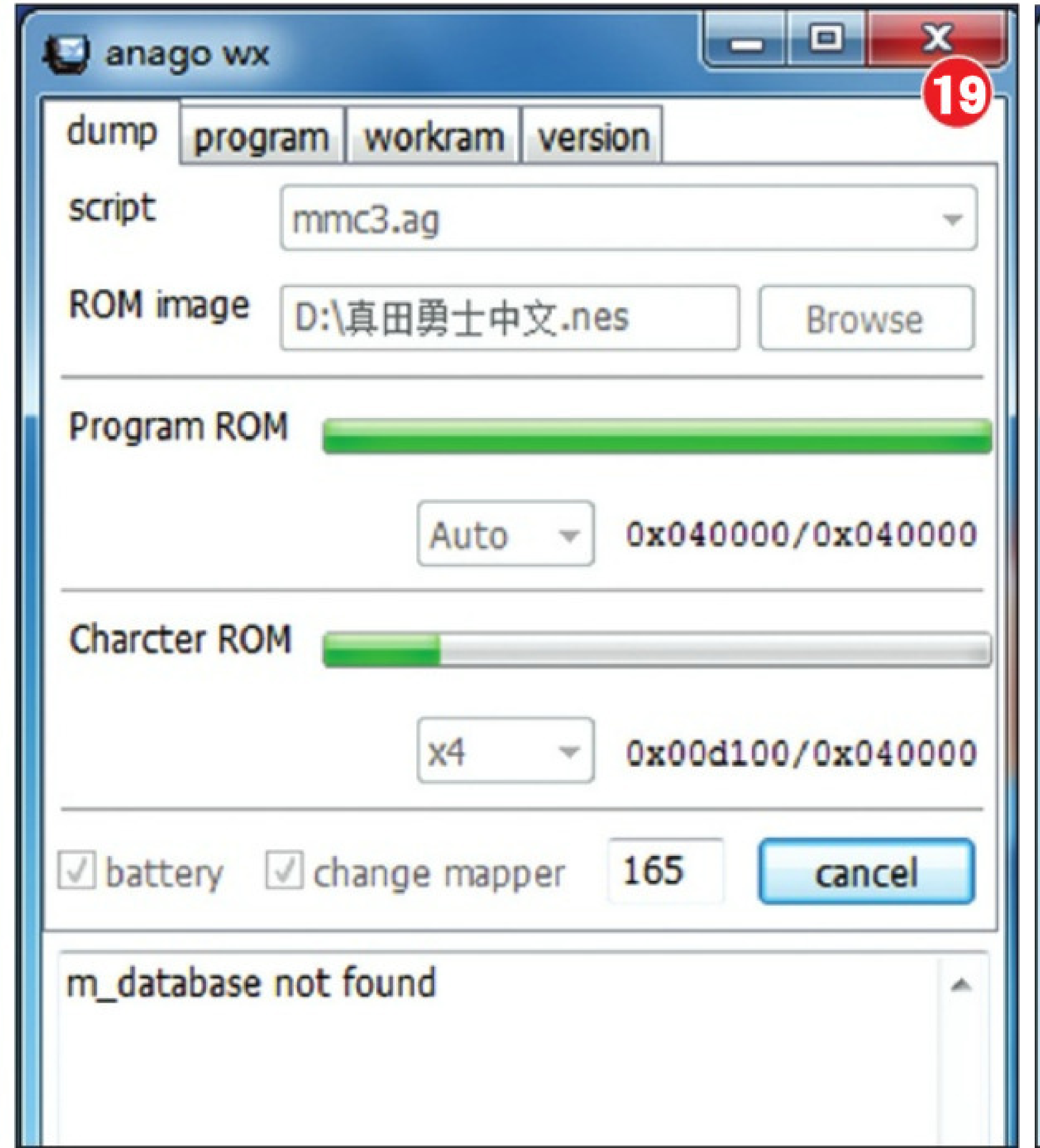
硬件设施准备齐全以后，就可以开始正式的DUMP工作了。对于普通的卡带，我们使用PC端DUMP软件和相应的脚本文件，再进行简单的设置即可完成DUMP操作（**图17～20**）。



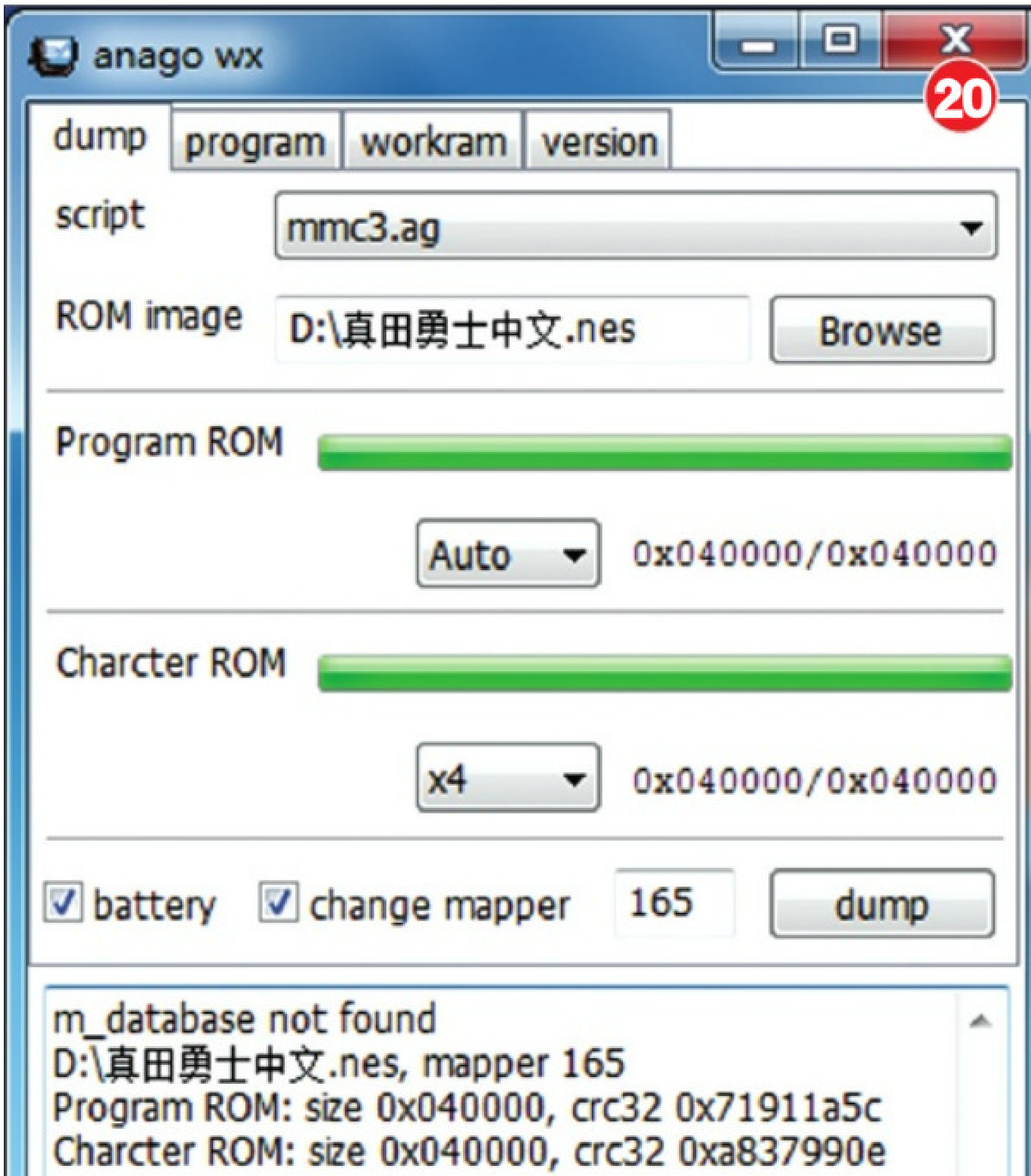
DUMP软件主界面，其中"Script"（脚本）选项比较重要。软件通常都包含了常用卡带类型的脚本，一般来说中文文字卡和常见游戏都可以使用"mmc3.ag"



设置好参数以后，点击主界面的"DUMP"按钮，开始进行转储



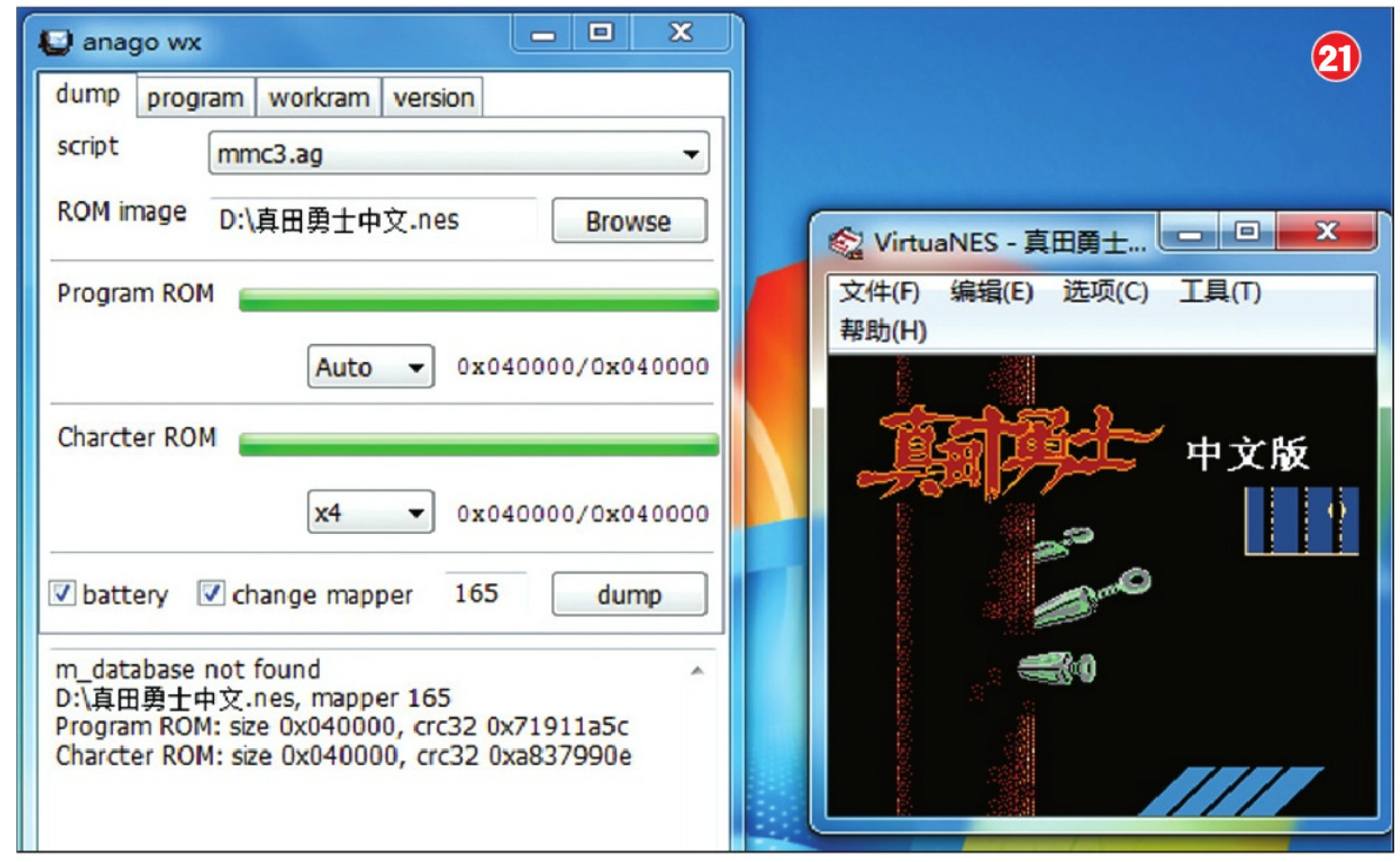
当程序部分DUMP完成后，便开始DUMP游戏中的图形数据。脚本会自动判断卡带是否包含独立的图形数据



当程序部分（Program ROM）和图型部分（Charcter ROM）全部DUMP完成后，ROM文件就生成了。软件会提供简单的报告，比如数据的校验码

为了保证的ROM的正确性，我们还要对游戏进行测试（**图21**）。可以选择常用的FC模拟器来运行刚刚DUMP的ROM。如果游戏能在模拟器上正确运行，整个DUMP过程即可大功告成。

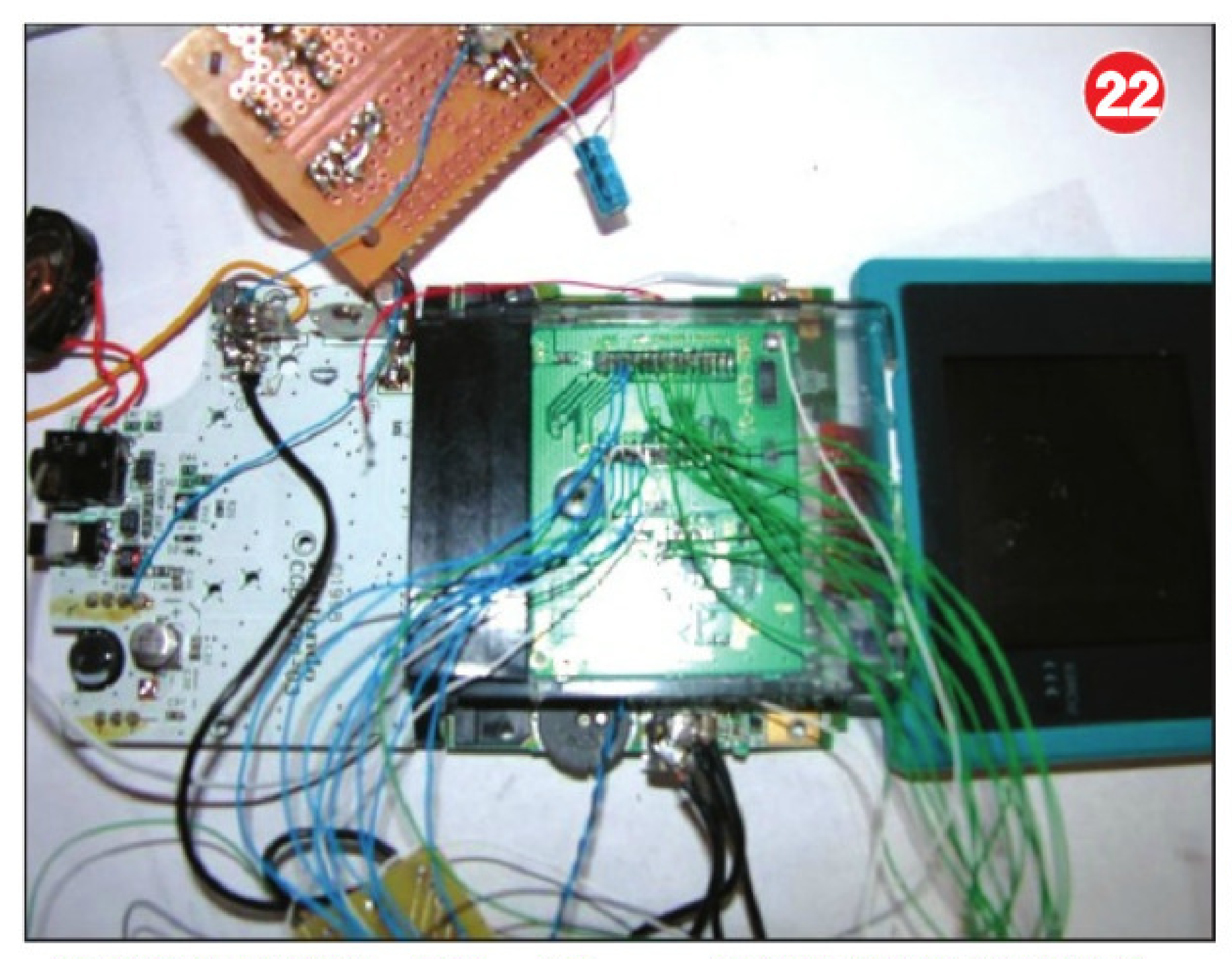
DUMP器是个比较专业的设备，ROM的转储过程同样也需要很多专业知识才能完成。每次DUMP都会遇到各种各样的问题，需要用不同的方法来解决。不过我们不是第一个研究和开发模拟器的人，也不是第一个研究ROM镜像的人，所以网络上有很多信息和工具可以使用，巧妙地利用这些资源，DUMP的过程会变得很简单。



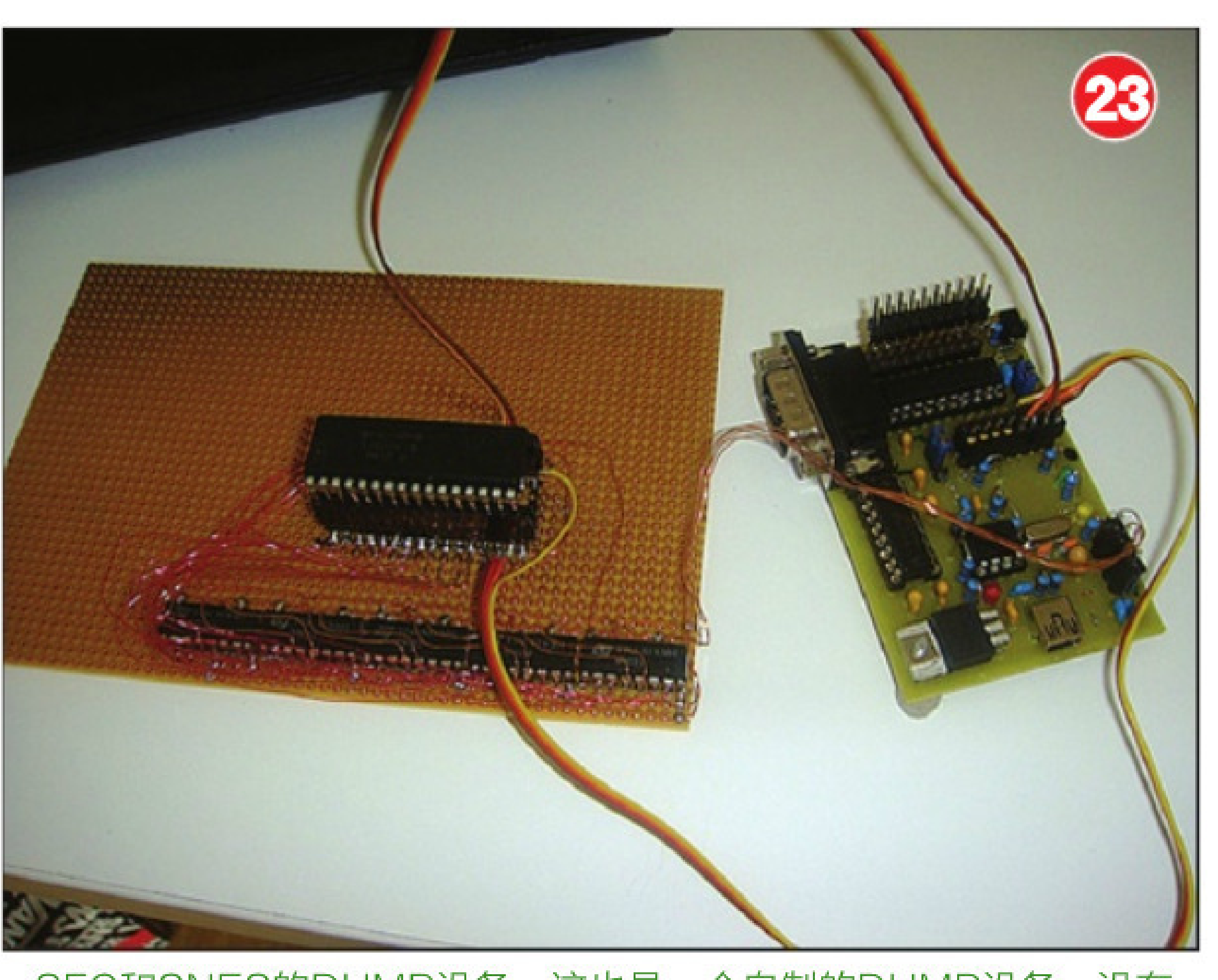
用VirtuaNES模拟器来测试ROM

二、其它平台下的DUMP“神器”

刚才演示了FC卡带的DUMP过程，那么其他平台是否也有相应的“神器”呢？让我们开开眼界，认识一下它们的众生相吧！（图22、23）



GBC的DUMP设备。这是一个Dumper通过修改GBC主机制作的一套专用DUMP器

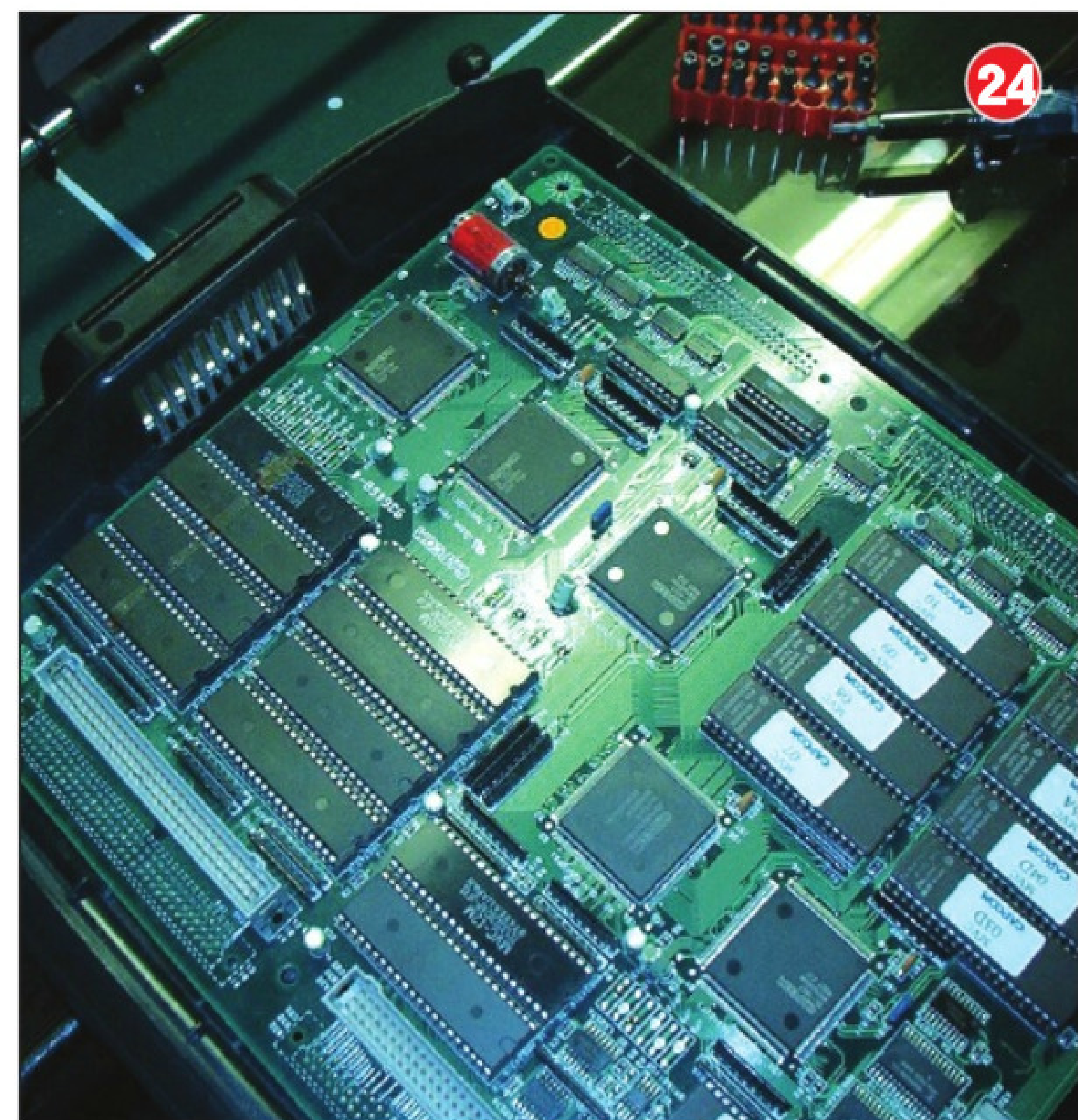


SFC和SNES的DUMP设备。这也是一个自制的DUMP设备，没有采用直接从游戏卡中读取数据的方法，而是拆解了芯片

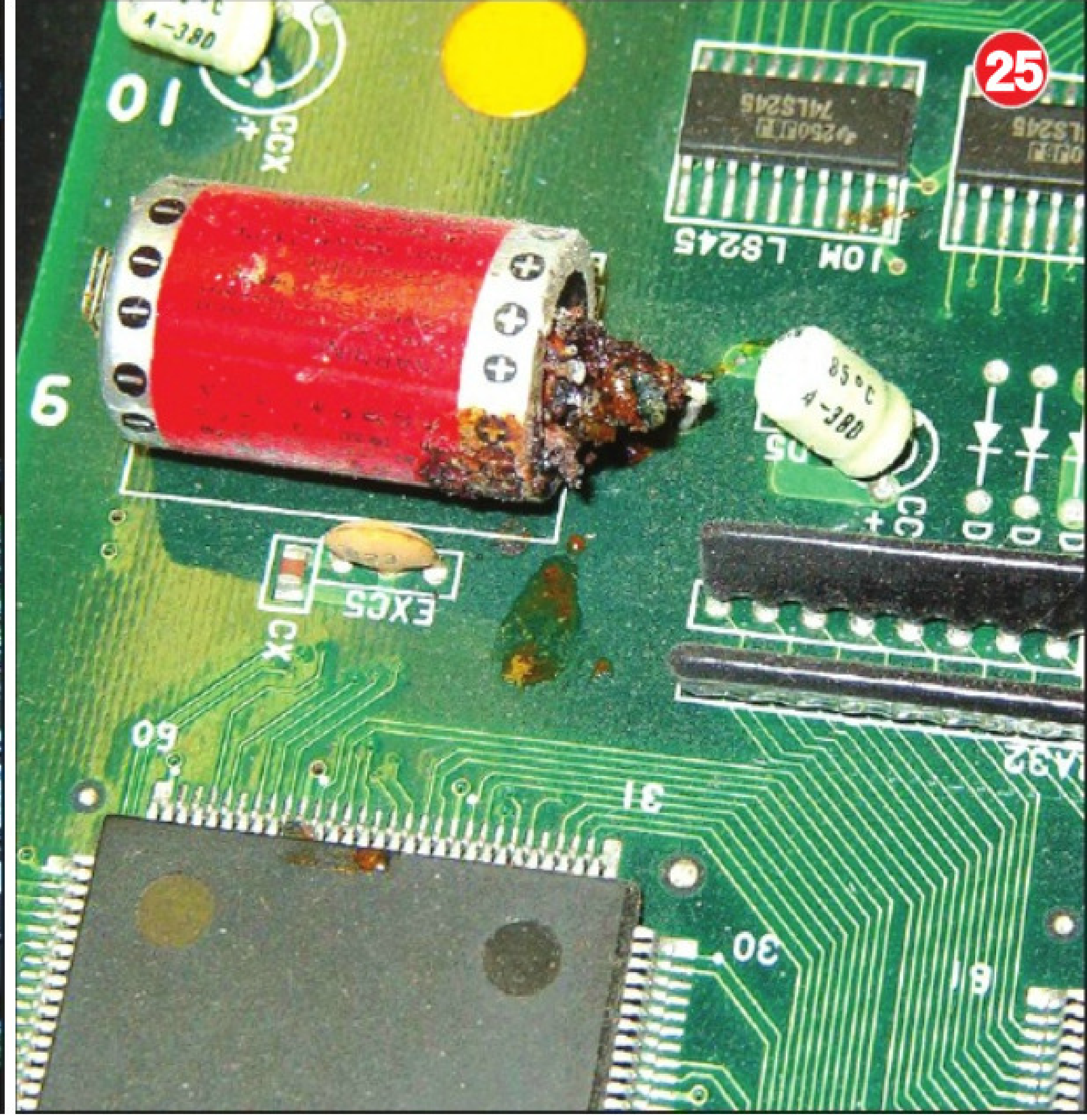
三、厂商对于DUMP行为的反应

为了防止自家的游戏被盗版或是模拟，厂商会通过各种方法保护自己的利益。如通过法律手段、加密手段、硬件保护手段等等。多数公司都是几种保护措施联合使用。

以最有名的CAPCOM和Nintendo公司来说，CAPCOM在的街机平台从CPS1到CPS3都有不同的保护措施，不论是进行盗版还是DUMP都有一定的困难。CPS1基板上装有一块“死亡电池”，当电池电量用光时，游戏就无法启动了，整个硬件同时也会自动报废；CPS2与前者相似，CAPCOM把关键数据存放在一块需要电池来维持的SRAM里，如果Dumper在转储时稍不留神，基板的自我保护系统就会自动放电从而清除该RAM内的所有数据（图24、25）；CPS3则采用更“恶毒”的自毁保护技术，内置设备会监视几个关键芯片的针脚电压，一旦发现异常就使用高电压彻底击穿它们，让基板“成功”报销。CPS3的模拟之所以用了10年之久，原因就是其“变态”的加密和保护系统。Nintendo的3DS和DS这两款主机，不仅从固件上进行了防盗版保护，也在卡带中内置了保护芯片，如果要DUMP游戏的话，就必须先绕过两重保护芯片才可以把ROM转储出来，不然根本取不到数据。P



传说中的CPS2基板，上方红色的东西就是“死亡电池”



这块电池已经开始腐烂。卸掉电池主板会报废；留下电池主板也会报废，怎么办呢？



叫上兄弟一起玩
——模拟器联网攻略

■辽宁小黑

还记得自己为街机痴迷的时光吗？那时朋友们三三两两地聚在一起，一头钻进游戏厅，花上几元钱就能畅快地玩上好几个小时。你会与朋友在两台机器上4人联机《三国战纪》，也会同路人苦战一局《拳皇98》彻底点燃青春火焰……后来，各类游戏主机进入了我们的生活，在世嘉、索尼、任天堂等软硬件开发商的努力下，许多游戏成为了玩家心中永远的经典。现在回味这些作品时，绝大多数玩家都会使用模拟器软件来体验，它们使用方法简单、游戏资源丰富，不过很多朋友都忽略了联网功能，多数情况下只是单人游戏，两个人玩的时候不得不挤在同一台电脑前，操作空间狭小难以发挥水平。想和隔壁寝室的高手切磋一下吗？想和千里之外的好友再战一局吗？模拟器联网，其实并不困难！

街机游戏快捷联网——ArcLive对战平台

与我们所熟知的PC联机客户端“浩方电竞平台”“VS竞技游戏平台”不同的是，“ArcLive对战平台”（官方地址：http://www.arclive.com.cn）是一款专门用于街机游戏联网的软件，自带各种主流模拟器。用户登录后可以添加好友在联机时聊天，也可以观看其他人的对战数据统计，并且本软件提供游戏录像制作功能，保存的文件也比较小，方便玩家之间传播交流。



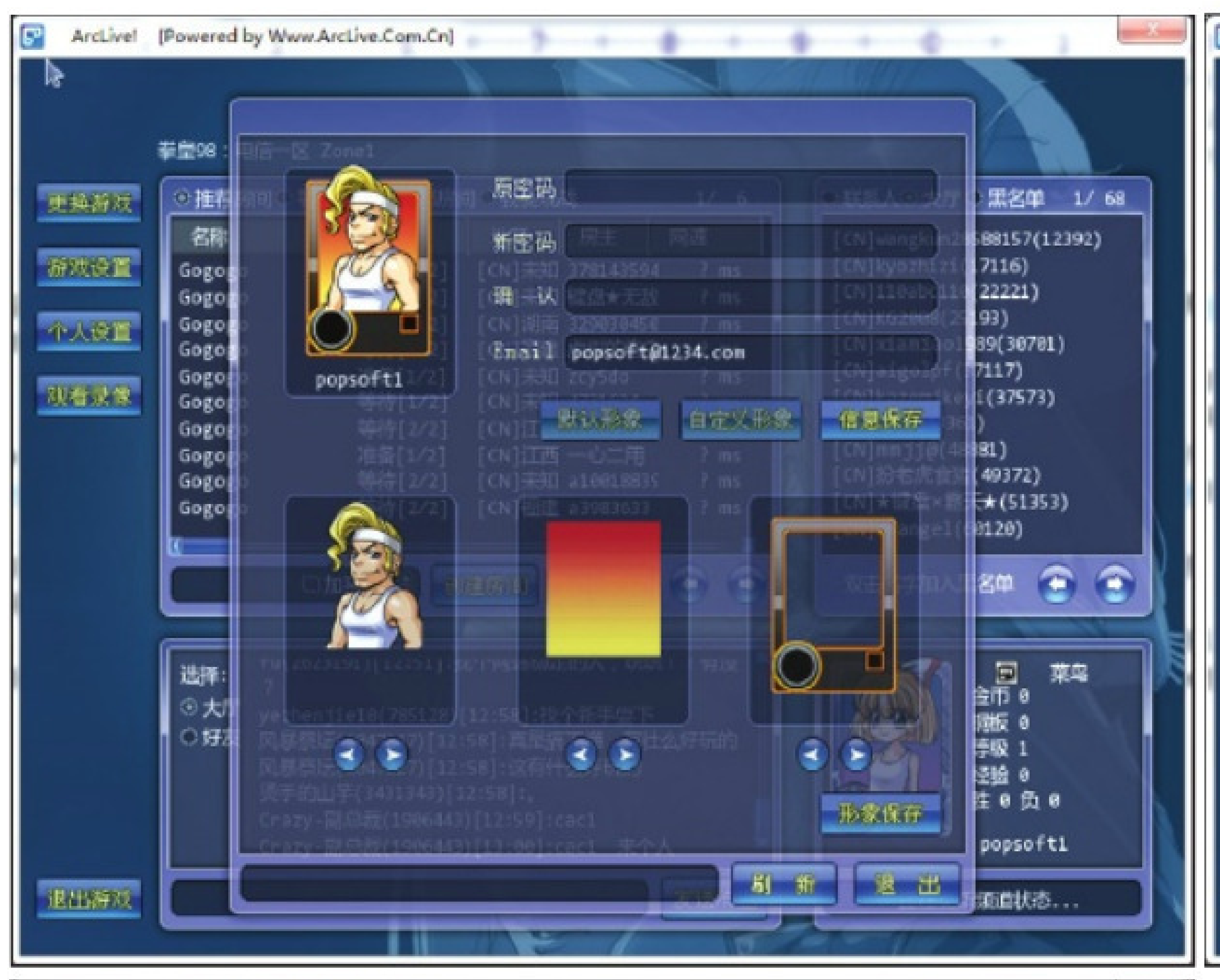




左上：登录ArcLive平台需注册账号。软件要求提供E-mail地址，但无须邮件验证，比较方便。服务器目前只提供“一区”。

右上：登录后会直接跳转到游戏选择界面，如果你已经下载了所有游戏（下载地址：http://dl.dbank.com/c0jzxnge7y），此时可以把压缩包复制到安装文件夹的“ROMs”目录中。注意千万不要解压缩或更改文件名，否则软件无法识别。

左下：选择游戏和服务器之后，即可进入游戏大厅。“Gogogo”代表房间名称，它们由玩家自己创建并且会注明所在地区。尽量选择与同一地区的玩家进行游戏，以降低延迟，保证联机质量，一般低于60ms都比较理想。







左上：在“个人设置”中可以对玩家形象进行调整，但暂时不支持自定义头像，完成后点击“保存形象”再选择“刷新”即可。如果想在游戏时看起来更酷些，可以在注册时使用中文作为用户名。

右上：进入房间后左上角会显示房间号，你可以把它记下来发给朋友，对方就可以在游戏大厅直接输入号码进入你的房间。按下左侧的“准备就绪”，等待游戏开始。

左下：ArcLive采用P2P联机方式，游戏的流畅度取决于双方的网速。你会经常遇到对手退出或在连接过程中断开的情况，大部分都不是玩家的恶意行为。







左上：在自建主机的时候，玩家可以暂停游戏和保存录像，同时可以在下方的聊天窗口中切换到“大厅”频道，把房间号广播出去，等待其他玩家加入。对于一些热门游戏，例如笔者测试的《拳皇98》，几乎在你创建好房间后几秒钟内就会有玩家加入。

右上：当玩家加入之后，可以按“TAB”键切换游戏画面显示方式，令游戏全屏运行。右下方的窗口还能显示双方的胜负次数、网络延迟及对音量进行调节。

左下：默认的操作按键为“W、S、A、D”控制方向，“J、K、L、U、I、O”对应摇杆上的“A、B、C、X、Y、Z”。所有设置均可在游戏大厅左侧的“游戏设置”中更改。笔者测试时关闭了所有可能影响网速的程序，整体来说流畅度相当出色。

如何观看录像?

游戏结束后，在大厅左侧的“观看录像”中可以找到之前对战的录像信息，其格式为EVP，并且文件名还包含了所有玩家的昵称，一目了然。你可以在“Replay”目录中对应的游戏名称下找到它们，大小约为几十kB。能够很方便地把录像文件直接发送给朋友，用ArcLive对战平台来观看，并且支持最高以4倍速快速播放。需要注意的是，在游戏开始之前一定要在游戏准备页面，勾选“保存录像”的选项。

ArcLive对战平台还支持将录像转换成AVI、FLV、WEBM等多种视频格式，在调整好视频设置和播放速度后，单击确定便会开始转换。若选择正常的游戏速度，转换耗时与游戏时间基本相同，转换后的文件保存在“Replay”文件夹中。



转换视频时，你依然可以和好友聊天

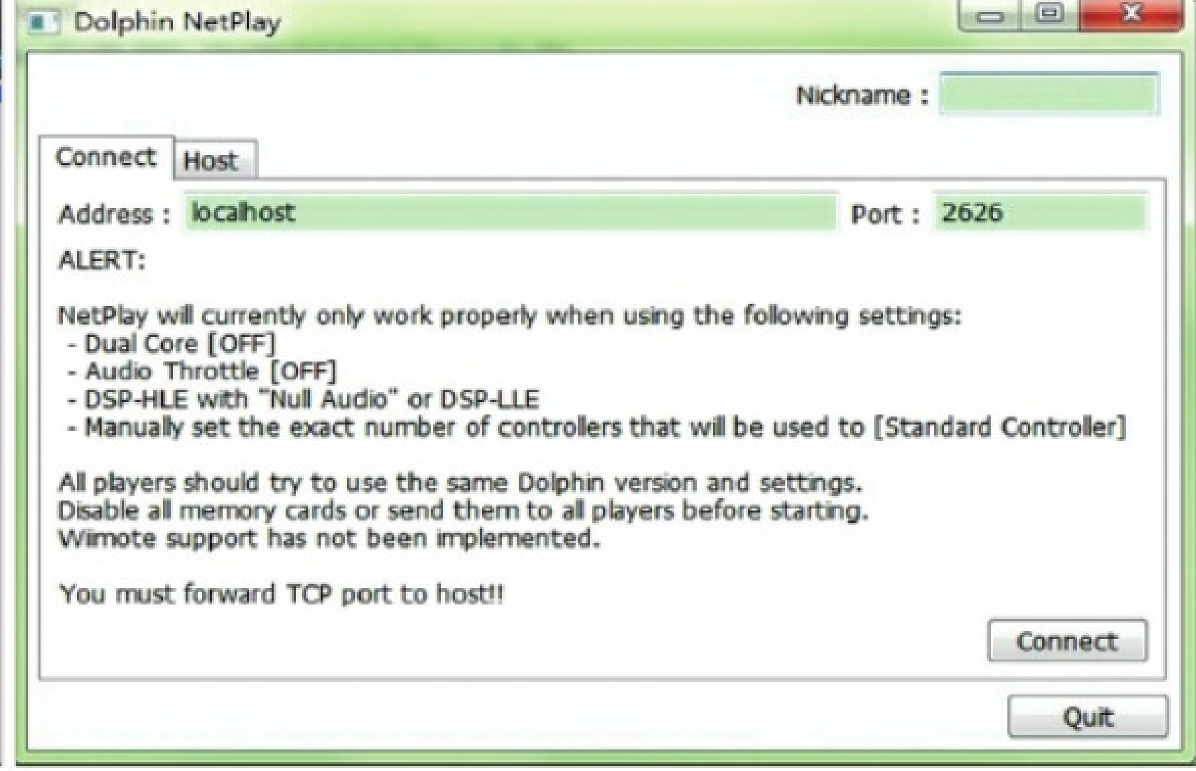
遗憾与惊喜——游戏主机模拟器联机方法

谈到PS2模拟器联机，只能用遗憾来形容，尽管“PCSX2”支持联机功能，但是由于SONY的限制措施致使其几乎没有任何实用价值。好的消息是并非所有主机都像PS2一样难以攻破，任天堂的体感游戏机Wii和掌机NDS都能很好地进行联机，而且对硬件的要求不算高，兼容性也比较出色，过去1～2年内的主流笔记本电脑都可以完美地模拟。

一、Dolphin领路，Wii模拟器实现联机

Dolphin的前身是NGC模拟器，后来几经发展变成了目前最出色的Wii模拟器，（下载地址：http://www.dolphin-emulator.com/download.html）。它可以连接Wii的控制器——“双截棍”，在模拟器上实现和主机完全一样的体感操作，而且由于PC平台硬件性能更强，可利用软件把Wii游戏的分辨率提升到1080P，并且支持使用抗锯齿、各向异性过滤，令游戏画面质量远远高于主机。Dolphin的联机功能对软件版本、系统设置、硬件配置都有不少要求，下面我们就来实际测试一下。





左上：Dolphin的联机功能默认会占用2626端口，如果本机安装有防火墙，可以把程序加入到白名单中；如果想和外网的朋友联机，也要注意在路由器中设置转发规则，或将你的IP地址设置为DMZ主机（注：DMZ主机会完全暴露在广域网，可实现双向通信）。

右上：在“Tools”菜单下选择“NetPlay”进入联机窗口，右上角的Nickname（昵称）可任意填写。连接其他主机时选择“Connect”选项卡，并在下面填写相应的Address（IP地址）和Port（端口），然后点击“Connect”连接；自建主机时，选择“Host”选项卡并等待他人加入即可。

左下：建立主机后会显示如图窗口，最上方可以选择游戏，所有玩家也可以在该窗口聊天。最下方的“Buffer”用来设置缓冲，它的右侧有一个“？”，点击可获取此时的缓冲值，我们可适当调低它，再反复进行测试得出最好的设置。

提示：联机时要在模拟器中将“双核”“音频节流”选项关闭，并选择“Null Audio”的DSP-HLE或DSP-LLE模拟引擎，并手动设置控制器个数。所有玩家必须使用相同的Dolphin版本。



左：很多玩家无法开启双人模式是因为没有启动第二个控制器。如图所示，我们应把“Wiimote 2”（玩家2）启用。不过许多玩家反映，这样设置有时会导致控制器连接丢失。对于这个小Bug，折中的解决方法是选择“Wiimote 3”或者“Wiimote 4”。

中：游戏运行后先暂停，在“Tools”菜单下启动第二个玩家控制器，即可实现双人游戏。

右：双人模式下进行游戏，比联网的延迟更低、帧数更高。

Dolphin联机问题集锦

1. 帧数过低

在联机模式下，模拟器需要占用更多的CPU资源，而且关闭了“双核模式”性能大打折扣，帧数不高属于正常现象。如果帧数严重不足，或联机时帧数骤降，首先要检查网络的影响，过高的延迟或过低的缓冲值都会导致帧数不稳定；如果硬件条件仅能满足单人游戏，那么只能将CPU超频来解决问题。

2. 联机模式下手柄无法使用

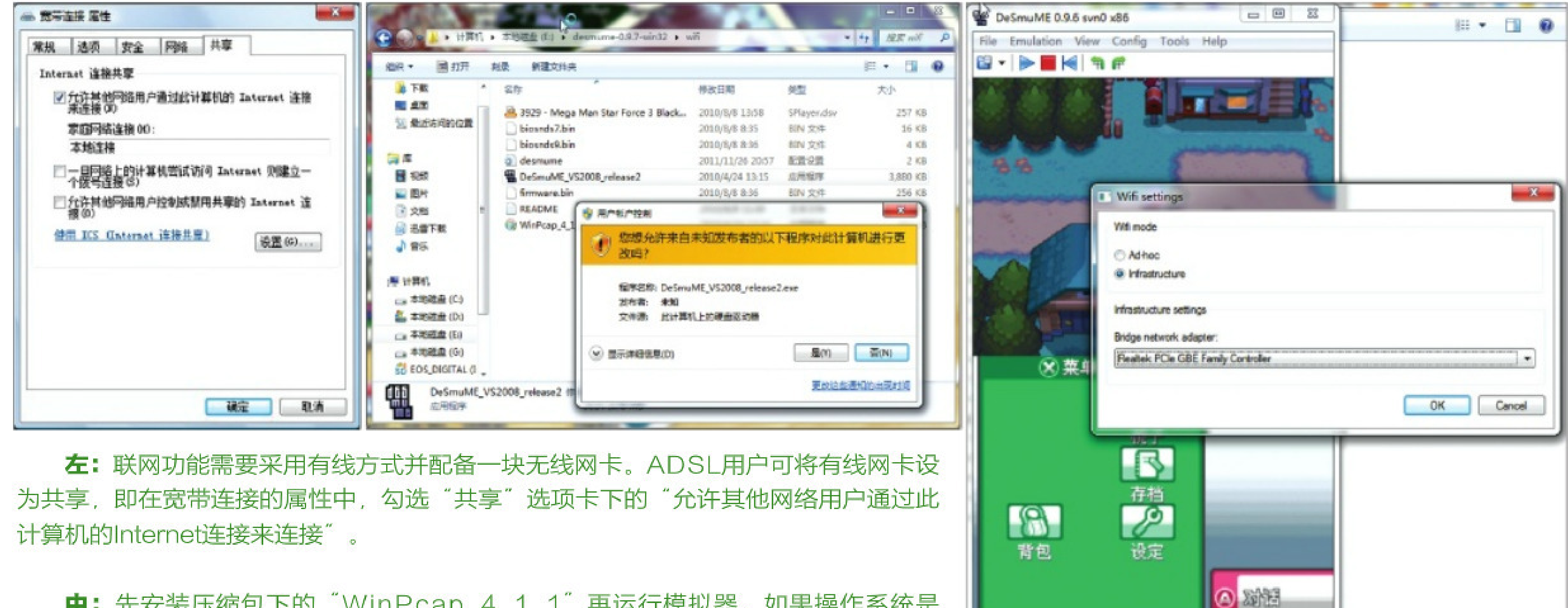
单机模式下Dolphin 3.0支持Wii实体手柄，而在联网模式下却不支持。这并不是Bug，而是开发者暂时没有实现该功能，目前没有任何解决办法。

3. 人物图像混乱

这是联机时不可避免的Bug，解决方法只有将主机停止并重新开始游戏。造成该问题的原因有很多，有的是因为网络延迟，有的是因为双方的模拟器版本、设置不一致所致，更有可能是Dolphin自身目前仍不完善。

二、一起捉宠物，NDS模拟器联机

“DeSmuME”和“No$gba”软件都可以模拟NDS游戏，除了性能的差异以外，另一个重要的区别是DeSmuME支持联机功能，使用它你可以登录任天堂的官方服务器进行对战，让你获得更多“口袋妖怪”中的新宠物。我们可下载全功能模拟器版本，免去安装插件和配置的麻烦，简单几步就能实现联网（下载地址：http://69.5.88.208/?d=JT4AXLQM）。



左：联网功能需要采用有线方式并配备一块无线网卡。ADSL用户可将有线网卡设为共享，即在宽带连接的属性中，勾选“共享”选项卡下的“允许其他网络用户通过此计算机的Internet连接来连接”。

中：先安装压缩包下的“WinPcap_4_1_1”再运行模拟器。如果操作系统是Win7或Vista，应采用管理员权限执行，完成后打开“Config→Wifi setting”进入网卡设置。

右：在网卡设置里，将“Wifi mode”中的“Ad-hoc”改为“Infrastructure”，并在“Bridge Network Adapter”中选择你的有线网卡，保存之后，DeSmuME就有了联网的能力，在游戏中就可以连接远程服务器。由于服务器位于国外，连接过程耗时较长，需耐心等候。如果出现“52000”“52100”错误，可关闭防火墙、杀毒软件后再次尝试。



梦幻之基
——游戏主机与模拟器的硬件

■广西 随便

无论玩模拟器还是PC游戏，都会遇到"机器配置"方面的问题。大部分游戏和模拟器的说明文档里，都会明确注明运行所需的机器配置清单，而在这个问题上，我们经常会发现，一些游戏主机并不见得硬件配置有多高，其顺畅运行相应模拟器所需的PC配置却要求不低。这个问题同样也出现在多平台游戏上，同一时间段推出的PC与家用游戏主机上的同一款游戏，在PC上很可能需要花费几倍于游戏主机的硬件投入，才能达到与家用主机相似的游戏运行流畅度。究竟是什么原因导致了在家用游戏机和PC（或PC上的模拟器）上，游戏对于硬件的需求有如此大的差异呢？

我们大部分人并不是专业的游戏开发人员或硬件优化研发人员，既然有这方面的好奇，就让我们从家用游戏主机的硬件参数来一点点寻找端倪吧。

一、主机配置

索尼主机配置

PS3（发售日期：2006年11月）

同期高端游戏PC配置：PentiumD 2.8GHz双核处理器、1GB内存、GeForce 7800显卡

部件	配置	规格
处理器	基于IBM PC构架的CELL	时钟频率3.2GHz，512kB二级缓存，8个协处理器，双线程
图像	NVIDIA真实合成处理器RSX（Reality Synthesizer）	频率550MHz，浮点运算性能1.8 TFLOPS，完美支持HDTV 1080P规格
内存	256MB Rambus XDR内存；256MB GDDR3显存	内存频率3.2GHz；显存频率700MHz，
声音	由CELL处理器来执行	支持Dolby 5.1声道环绕音效，支持DTS、线性PCM及其他音频格式
存储	蓝光光盘，2.5英寸硬盘	可自行升级
网络通信	有线网络	千兆有线网络
	无线网络	基于IEEE 802.11 b/g协议的WiFi网络，支持蓝牙2.0
控制器	无线蓝牙控制器	最高支持7个蓝牙控制器同时运作，可用USB2.0连接线连接使用和充电，可使用PSP无线模拟控制器
周边设备	打印机、耳机、摄像头、体感外接控制设备	大部分外设均基于蓝牙及USB、无线协议连接



PS2（发售日期：2000年3月）

同期高端游戏PC配置：Athlon 600MHz处理器、128MB内存、GeForce256显卡

部件	配置	规格
处理器	128位Emotion Engine（表情引擎）	频率300MHz，指令缓存16kB，数据缓存8kB+16kB
图像	Graphics Synthesizer处理器	频率150MHz，最大多边形生成速度7500万/秒，内置4MB显存，最大分辨率1280×1024
声音	CPU与SPU2协同处理	支持Dolby 系列环绕音效，同时发声数 ADPCM:48通道+软件音源数
内存	32MB Direct RDRAM内存	游戏存档采用外接记忆卡存储
控制器	有线控制器	通过专用插口接入主机
周边设备	打印机、摄像头、体感外接控制设备	大部分外设均基于USB协议连接



PS（发售日期：1994年）

同期游戏PC配置： 尚无游戏PC概念

部件	配置	规格
处理器	32位R－3000A RISC CPU	时钟频率33.8688MHz，运算速度30MIPS
图像	主要靠CPU处理	最大分辨率640×480，每秒处理36万个多边形
声音	PCM音源	信号采样频率44.1KHz、和CD音乐相同
内存	28MB内存	主内存16MB、显存8MB、声音内存4MB，游戏存档采用外接记忆卡存储
控制器	有线控制器	通过专用插口接入主机
周边设备	打印机、摄像头、体感外接控制设备	



微软主机配置

XBOX360（发售日期：2005年11月）

同期高端游戏PC配置： Athlon 64 X2双核处理器、512MB内存、GeForce 7800显卡

部件	配置	规格
处理器	基于IBM PC构架的定制处理器Xenon	频率3.2GHz，3核心、每核心2线程，共享1MB二级缓存，
图像	ATI公司定制图像处理器Xenos	频率500MHz，1TFLOPS 的浮点运算性能，内置10MB EDRAM，支持DX9，有限支持DX10特效，每秒480亿个渲染命令，每秒5亿个三角形
内存	512MB DDR3内存	UMA共享内存架构，频率700MHz
存储	配置闪存或硬盘	
声音	无独立声音处理芯片	支持Dolby 系列环绕音效，同时发音数256个、同时处理声道32个
控制器	无线控制器	2.4G无线手柄控制器
周边设备	打印机、耳机、摄像头、体感外接控制设备	大部分外设基于USB、无线协议连接



XBOX（发售日期：2001年11月）

同期高端游戏PC配置： P4 1.4GHz处理器、256MB内存、GeForce256显卡）

部件	配置	规格
处理器	基于Pentium Ⅲ Coppermine核心的处理器	频率733MHz，128kB二级缓存，
图像	NVIDIA公司定制图像处理器	频率233MHz，共享系统内存，支持720p、1080i分辨率
内存	64MB DDR内存	
存储	DVD光盘，配置硬盘	
声音	无独立声音处理芯片	支持杜比环绕声和3D音效，5.1声道输出
控制器	USB标准控制器	接口非USB标准



任天堂主机配置

Wii（发售日期：2006年11月）

同期高端游戏PC配置： PentiumD 2.8GHz双核处理器、1GB内存、GeForce 7800显卡

处理器	基于IBM PC构架的Broadway	频率729MHz
图像	ATI公司定制图像处理器Hollywood	频率243MHz，内置3MB 显存，输出分辨率854x480
内存	64MB DDR3内存	频率650MB
声音	无独立声音处理芯片	支持杜比环绕声
存储	DVD光盘、512MB闪存	
控制器	无线控制器	基于蓝牙协议的蓝牙控制器，支持体感操作
周边设备	打印机、耳机、摄像头、体感外接控制设备	大部分外设基于USB、蓝牙无线协议连接



NGC（GameCube，发售日期：2001年9月）

同期高端游戏PC配置： Pentium4 1.4GHz处理器、256MB内存、GeForce256显卡

部件	配置	规格
处理器	IBM PowerPC 750CXe	485MHz，浮点运算性能10.5GFLOPS
图像	ATI Flipper	162MHz，多边形处理能力1200万/秒，支持S3TC纹理压缩技术
内存	内存24MB，显存16MB	
声音	无独立声音处理芯片	支持16－bit ADPCM 立体声
控制器	有线控制器	通过专用插口接入主机



N64（发售日期：1996年6月）

同期高端游戏PC配置： 尚无游戏PC概念

部件	配置	规格
处理器	64位R4300i系列RISC CPU	频率93.75MHz，运算速度93MIPS
图像	SGI Reality 协处理器	Reality信号处理器控制 3D图形与音频功能，Reality图形处理器处理硬件中的像素绘图
内存	Rambus RDRAM	标准4.5MB、可通过扩充套件升级至 9MB
声音	无独立声音处理芯片	支持16－bit ADPCM 立体声
控制器	有线控制器	通过专用插口接入主机



世嘉主机硬件配置

DC（DreamCast，发售日期：1998年11月）

同期高端游戏PC配置：Pentium Ⅱ 350MHz、128MB内存、MGA G200显卡+voodoo卡

部件	配置	规格
处理器	128位日立SH-4 RISC CPU	时钟频率200MHz，运算速度360MIPS，浮点运算能力14G FLOPS
图像	NEC Power VR2	频率500MHz，多边形生成数300万/秒
内存	16MB内存	8MB显存、2MB声音用内存
声音	雅马哈XG3D声音芯片	64路ADPCM环绕立体声
存储	CD-ROM光盘，游戏存档采用外接记忆卡存储	
控制器	有线控制器	通过专用插口接入主机
周边设备	打印机、摄像头、体感外接控制设备	



SS（土星，发售日期：1994年11月）

同期高端游戏PC配置：尚无游戏PC概念

部件	配置	规格
处理器	日立32位SH-2RISC CPU×2	时钟频率28.6MHz，运算速度30MIPS
图像	两枚影像处理器VDP1、VDP2	VDP1负责处理角色与多边形，VDP2负责画面卷轴，最高分辨率640×480
内存	36Mbit内存	后期可以通过加速卡进行扩充
声音	摩托罗拉68000处理器	PCM和FM音源专用DSP芯片
控制器	有线控制器	通过专用插口接入主机
周边设备	打印机、摄像头、体感外接控制设备	



游戏主机的位数

从众多主机的硬件配置来看，我们能清晰地发现一条如同电脑硬件般的升级进化轨迹，像我们的个人电脑从286、386到486、奔腾、双核、四核进化的趋势一样，家用游戏主机也有8位机、16位机、32位机以及64位和128位之分，比如我们常说的8位机指的就是任天堂的红白机FC，超级任天堂SFC就是16位家用游戏机，N64就是64位游戏机等等。说到这里大家可能会有疑惑了，从列表上看游戏主机到了PS2就已经有128位了，而我们的个人电脑尽管在386的时候就已经宣布进入了32位时代，结果到现在为止还只是停留在32位和64位之间（虽然目前处理器已进入64位时代，但大部分人用的都还是32位操作系统），是什么原因导致了游戏机和电脑的硬件升级差别相差这么大呢？

实际上将两者来平行比较是不完全准确的，在PC上，所谓的位主要指的是可用指令集的位数，这样64位处理器表示处理器的每一个线程在一个时钟周期里，可以处理64位长的2进制数据（即64位数据），同时CPU通用寄存器中可存放的数据量、内存寻址能力也达到2的64位。早期游戏主机都采用了RISC（精简指令集）处理器，有些PC也采用相似架构（例如当时的苹果电脑），所以用PC的标准来衡量游戏机的位数没有多大的问题，但后期游戏主机开始向专一化发展，位数的定义再也不是简单的通用寄存器存放数据这么简单了，因此多少位对于PC和游戏机来说已经不完全是同一个概念了（现役的主流三大主机都已经不再用位数来定义了）。

游戏机的位数常常只是其内核数据处理能力或内存控制的位数，甚至还有SS这样因为用了两块32位芯片而宣称自己是32+32=64位的主机。其软件并非是直接采用128位或256位指令集进行编程（指令集会过于复杂，编程也变得异常复杂）。也正因为如此，我们今天才有可能用64位处理器和32位操作系统来模拟它们。

二、定制和优化的力量

从上面的游戏主机配置看，它们的硬件相对发售时的PC，绝对是顶级的配置，不过和数年后PC配置相比，就显得比较落伍了。是什么因素让它们在5年左右的生命期内，都能与主流PC拥有相同级别甚至更高的游戏能力呢？

这里要提到几个关键词，分别是“定制”、“优化”以及“磨合”。从几大厂商的主机硬件参数表中，我们发现其硬件的构架基本上都是特殊定制的。定制的好处在于，可以根据硬件、软件的侧重点，局部强化主机的某一方面特点，使其具备更易于被玩家接纳和市场认可的卖点（或者说可玩性、游戏性）。例如目前的3大主机就都有着自己鲜明的特点：PS3注重多种娱乐形式并重，XBOX360强调以LIVE为基础的网络社区的交互性，而Wii则把任天堂的“游戏性至上”理念完美的传达给不同年龄层的玩家。



PS2处理器EE

在定制的硬件构架上开发游戏，有着与普通PC构架所不同的优势，游戏硬件厂商会根据定制的硬件特点对开发套件进行更有针对性的优化，以求最大限度发挥游戏主机的潜在机能。

相应的，游戏软件开发商也可根据主机的硬件特点进行针对性地优化，或根据硬件厂商提供的开发固件进行额外地强化加工。通过多年的开发经验积累和磨合，主机的机能得以最大限度的挖掘，这从客观上大大地延长了游戏主机的服役周期。而PC上由于硬件种类繁杂，需要最大限度的兼容各种品牌各种型号的硬件规格本身就不是一件易事，还要想在优化上做到精益求精更是需要花费大量

的技术和人工成本。如果拿PS3和XBOX360主机的同级处理器和显卡，如pentium Ⅲ 733MHz+GeForce 7800 GT来攒机，运行诸如孤岛危机、刺客信条、使命召唤这些游戏，其表现只能用举步维艰来形容，而PS3和XBOX360却能从容胜任，在整体表现力上与目前的主流PC都不会有很明显的差异（不可否认，画面效果的差异还是客观存在，而且是肉眼可见的）。



PC（左）和XBOX360（右）版本的使命召唤8画面，细看在光影表现等方面是有一定差别的

其实不用说现役主机，就连PS、SS、N64这些发售了十几年的家用游戏主机，要想在配置高得多的PC上模拟，其过程都是一波三折，经历了无数风风雨雨的。时至今日，我们都能清晰的记得令人惋惜的PS模拟器Bleem!从商业收费到半途而废，标榜共享的PS模拟器VGS第一次成功运行最终幻想8的惊喜，以及SS模拟器第一次在双核电脑上能够全速跑VR战士的情景。

理论上讲，游戏主机的硬件参数越接近PC，模拟的难度就越低，而如果硬件非常个性化，又缺乏相应的参考文档的话，模拟器的进度就十分缓慢了。PS模拟器的突破就是因为PS主机SDK工具包的泄漏，NGC和Wii由于任天堂所公布的资料十分之少，所以只能靠各个部分的插件频繁更新、协同运作以提升兼容性。另外XBOX虽说严格意义上只能算是32位主机，其硬件级别也就和PS2差不多，处理器、显卡则和PC更接近，但由于其游戏硬件资料十分有限，至今XBOX的模拟器都没有实质性的进展，只停留在理论阶段。

三、主流模拟器的硬件需求

说了那么多关于游戏机和PC的硬件差异，那么我们来看看运行现在主流的模拟器，究竟需要怎样的PC配置才能胜任吧。要说现在对PC要求最高的模拟器，当属PS2模拟器PCSX2和Wii模拟器Dolphin了。我们接下来就从这两个模拟器开始，按硬件需求由高至低来谈谈模拟器对PC的硬件要求吧。

PS2虽说是已发售11年的游戏主机，其硬件配置已经远远落后于现在的个人电脑，但是要流畅地进行模拟，需要的电脑配置却着实不低，官方建议使用PCSX2模拟器的最低配置为：

AMD Athlon 3000+以上的CPU
GeForce FX5200以上的显卡
512MB以上的DDR2内存



PS2主板

看起来要求并不高吗？其实这只是理论上的最低配置要求，想要较为顺畅地运行它，一个双核或更高规格的CPU是必不可少的，显卡也推荐GeForce 6600或Radeon X1300级别，内存推荐DDR2 2GB或更高。好在这一要求尽管比最低配置高得多，对现在的用户来说也只是小Case而已。需要注意的是PS系列模拟器对处理器的要求较高，需要电脑的CPU配置尽可能的强劲。

Dolphin的前身是一个NGC模拟器，其后继主机Wii推出之后，模拟器也开始加入对Wii相关的硬件模拟单元，同时优化了Wii游戏的相关代码，最新的3.0版对NGC/Wii游戏的兼容性有较大提高。任天堂主机擅长以多元化的外设周边来带动玩家体验到全新的游戏氛围，所以对这些周边设备的模拟，是此模拟器很重要的部分。想要流畅运行Dolphin模拟器所需的电脑配置为：

AMD Athlon 5000+以上的CPU
GeForce 8600 GT级别以上的显卡
1GB以上容量DDR2内存

我们可以看出，Wii模拟器Dolphin所需要的电脑配置，甚至比PS2模拟器还要高出不少。这是因为Wii不像PS2那样有很多的资料被公布出来，任天堂的开发



在观念上类似Wii的17Vee游戏套装，目前已脱离了简单的“模拟”境界

环境也相对古板和闭塞，因此在模拟器的开发和改进中进行的优化就没有PCSX2做得那么充分和彻底，同时Wii众多的外设要整合到主机的模拟中去，也不是件容易的事。当前Dolphin主要还是用来运行NGC的游戏镜像，毕竟NGC的模拟状况要比Wii成熟得多，Wii游戏的模拟只是近期才开始加入的，而且Wii的控制器有着太多的附属功能，要模拟完全需要不少时间。

除了上述两个模拟器以外，DC模拟器Chankast也算是一个另类，其对电脑硬件的需求并不是特别高，但是要求CPU最好支持SSE指令，这样在处理3D方面的运算会显得游刃有余。除此之外，你的显卡最好支持DX9，这样在游戏的时候会得到不俗的画面表现。

DC模拟器Chankast硬件需求：
支持SSE指令集的CPU或主频2GHz以上的CPU
512MB以上内存
支持DX8.1或DX9的显卡
支持ASPI驱动的光驱（可用虚拟光驱代替）

四、攒机配件指南

其实PS、SS、N64这三大次世代主机，虽然硬件区别很大，但是在模拟器模拟运行的时候，所需的硬件差异却并不是很大。现在去攒一台主流级别的电脑，就能够流畅运行90%以上的次时代主机模拟器了。

推荐配置：
主频1.4GHz级别以上的CPU
256MB以上内存
支持DX8以上显卡
支持ASPI驱动的光驱（可用虚拟光驱代替）
PS模拟器推荐：ePSXe、VGS
SS模拟器推荐：SSF
N64模拟器推荐：UltraHLE、Project64

而对PS2、NGC、DC这些主机来说，对配置的要求就有些BT了，例如PS2模拟器不仅对配置的性能有要求，而且还最好采用Intel处理器搭配NVIDIA显卡，因为它对这两个品牌有优化……。如不要求全程全速运行，那么选择Win7体验指数在6.6分左右的双核处理器即可，只是个别场景会降速。但如果想全程全速流畅运行，一般要求CPU的Win7体验指数在6.9左右，并拥有更多核心。

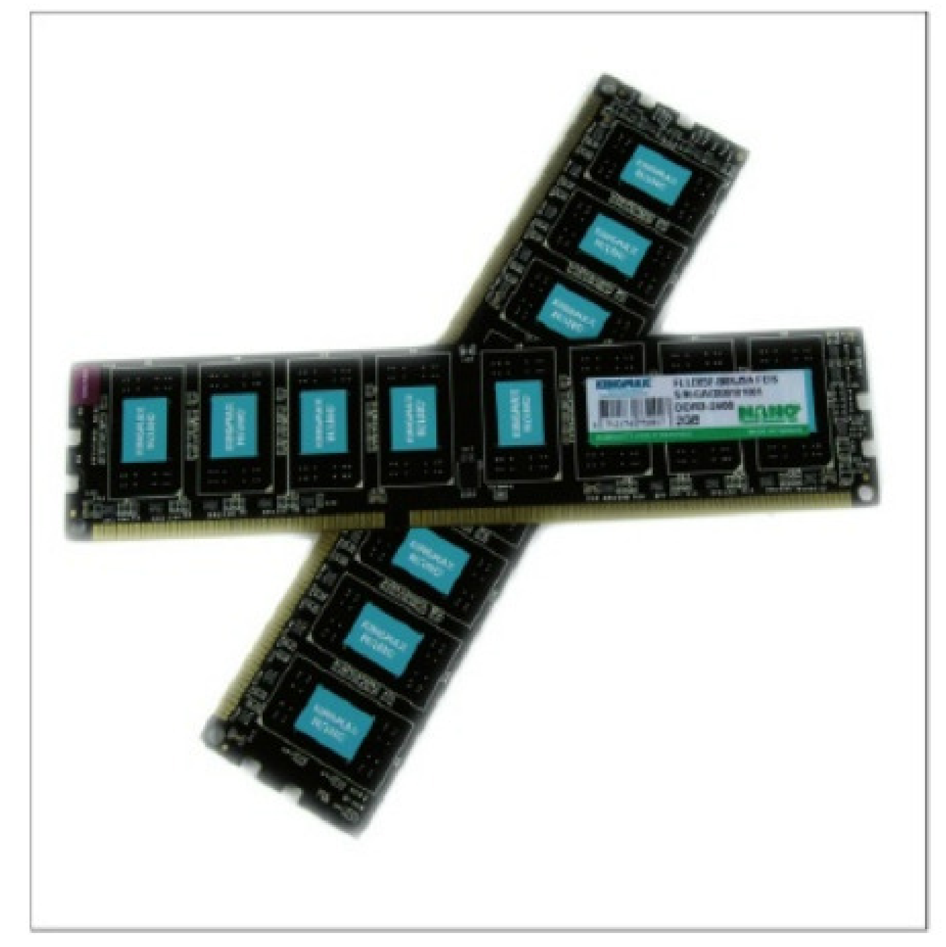
推荐配置：
酷睿i5 750级别以上的Intel多核处理器（最好拥有4个物理核心）
1GB DDR2以上级别内存
支持DX9以上的NVIDIA显卡

1.CPU

PS2模拟器对Intel多核CPU有专门的优化，对CPU资源的占用也比其他模拟器要高很多，一块双核甚至4核的CPU对于玩家来说至关重要。但比较让人挠头的问题是，过新的处理器，对一些开发较早的次时代主机模拟器来说，可能会出现兼容问题，如果可能的话，喜欢老主机的玩家，还是留好自己的老电脑吧。

2.内存

内存配置在模拟器的运行中属于比较容易被忽略的环节，很多模拟器的配置要求里只是简单列出了要求多大的内存而已。实际上内存的一些其他的参数也会对模拟器运行有一定的影响，比如运行频率、延迟等等，毕竟游戏主机的时钟频率和内存频率也有讲究。当然，1GB以上容量，DDR2级别以上的内存，几乎是现在攒机必须，这个配置已能让包括PS2、DC模拟器在内的大部分模拟器运行起来游刃有余。



目前DDR3内存是主流，DDR2内存早已是上一代配置

3.显卡

现在的很多PC游戏都号称“显卡杀手”，显卡在游戏中的比重已经越来越大。但模拟器对显卡的要求却并不如PC那般狂热，我们很难看到DX10、DX11这样的高端显卡配置要求，模拟器的开发速度也远跟不上显卡更新换代。所以在攒机的时候，显卡的配置并不需过于夸张（以运行模拟器为主的话），NVIDIA显卡只需要GeForce 9800GT/GTX250级别就差不多了。选择N卡的原因是很多模拟器都采用其相关技术，各种模拟器的插件配置也更多偏向N卡。



N卡是模拟器首选

4.声卡

声音在模拟器方面的讲究是最少的，虽说我们模拟的游戏主机已开始支持杜比等音效标准，但其硬件和目前的模拟器似乎还没到完全成熟的地步，因此普通的立体声支持就足够。目前主板自带的板载声卡已远远超过这一要求，今后有需要的话再配置更高级别的声卡也不迟。

5.硬盘

现在配机的硬盘容量都不小，模拟器要用到的安装空间完全够用。不过考虑到光盘镜像动辄数百MB的容量，要收藏游戏的话，还是需要大容量硬盘的支持，另外读取速度的快慢能够决定ROM和ISO镜像的载入速度。所以我们建议选择1TB以上容量，7200rpm转速的硬盘。

6.光驱

虽说游戏主机很多都采用了光盘作为媒介，但是光驱的选择似乎并不是模拟器所必须考虑的问题。因为模拟器的运行过程中，几乎无一例外的将光盘上的数据转换成ISO镜像或者模拟器可读取的文件格式来加载，采用DVD光驱来读取PS2光碟从而运行PS2模拟器的形式并不能说不可行，但从客观上来说完全没必要。

PS模拟光驱

2001年美达（Mida）曾经推出过一款号称包含PS模拟功能的CD电脑光驱，当时的广告铺天盖地，恰逢PS模拟器最火爆的年代，着实掀起了一波PS模拟光驱的热潮。但拿到这个所谓的PS模拟光驱的时候我们发现，其PS模拟能力是依靠随光驱附送的，一个名为Bleem!的商业PS模拟器来实现的，该模拟器的正版价值30美金。由于当时Bleem!的兼容性已经大不如另一个免费的PS模拟器VGS，其商业价值早已丧失，加上光驱内附带的还是旧版本1.4B的模拟器，所以意义就不是很大了。其实细想一下，任何一家光驱生产商都不会把PS模拟器捆绑到光驱固件中销售，这样的做法无疑会让索尼将自己告上法庭。



这款光驱包装上印满了PS游戏的游戏画面

五、其他周边

玩模拟器需要其他周边吗，答案肯定是要的。因为很多模拟器玩家是从家用游戏机玩家过渡而来的。他们对模拟器的热爱，很大程度上来自于对家用主机的感情，希望从模拟器中找到当年玩游戏机的回忆，因此经常会配备一批游戏主机相关的周边。首先，游戏手柄肯定是大多数人的首选。要想你的模拟器能够最大限度的与手柄相兼容，一个PS系列的PC接口手柄或者XBOX360的有线手柄将是不错的选择。PS手柄在很多模拟器的设置上有着兼容性强、易于设置等优点（大多数游戏主机的手柄都或多或少与PS主机的手柄有相似之处），XBOX360手柄则能直接利用Windows操作系统的驱动，无需设置就能完美的对应大部分模拟器的键位设置（Windows和XBOX都是微软开发的，手柄的兼容性自然高）。除了手柄外，喜欢玩赛车游戏的朋友可以考虑配置一个方向盘，现在的PC用方向盘大多都兼容采用USB接口的游戏主机，应用面较广。

随着游戏主机的操控和外设越来越多样化，比如NDS的触控和视频输入能力，Wii的控制器、平衡板、XBOX360与PS3的体感操控设备，将来会如何进行模拟，也非常值得期待。P



Kinect也将和XBOX手柄一样，直接支持Windows系统



Wii Fit平衡板这样的外设如何在PC上如何模拟或兼容仍是个挑战

无名将星录
——模拟器的那些人和那些事



■特约作者 罗萨
《模拟地带》杂志原执行主编

一个清洁工的故事

对于模拟器爱好者来说，2001年的元旦注定是个值得纪念的日子：传说中的CPS2基板终于走上了正式被模拟的道路，而给广大支持者带来这份惊喜的，正是英国人Raz和他所领导的CPS2SHOCK小组。对于国人而言，CPS2基板并不是什么耳熟能详的概念——因为它不够流行。而它之所以不够流行，根本原因就在于它没有被早早破解。回首过去，早在上个世纪90年代的时候，充斥在街机厅的基板大多都是CPS1与MVS，前者的代表作是Capcom那些经典的动作游戏，诸如《名将》、《快打旋风》还有《圆桌武士》这些名噪一时的大作，后者的代表作更不必多说：《拳皇》这个名字大家应该不陌生吧？



Booldlast开发的Callus几乎支持所有CPS1游戏，但还是倒在了CPS2的面前

提到早早就被模拟器开发者攻克的CPS1，不知道大家是否能从记忆中找到一个叫做Callus的程序？在笔者上高中的时候，它几乎存在于每一家电脑屋和网吧的游戏列表中。利用这个模拟器，我们可以轻松地实现各种CPS1基板游戏的模拟。而创造Callus的团队名叫Booldlast，这个小组的领军人物是Sardu。在模拟器的历史上，Sardu曾经被许多人敬若神明，他几乎凭借着一己之力搞定了CPS1基板上的所有游戏，其他组员的工作仅仅是打打下手——当然，这段轶闻或许也有其他组员们故作谦虚的成分。在成功搞定了CPS1之后，Sardu自然要向Capcom的下一代基板发起挑战，但很遗憾的是，CAPCOM对这一代基板的加密工作可谓费尽了心思，Sardu所带领的小组付出了很多努力，甚至在1998年的时候还动员不少志愿者发起了一次暴力破解，但最终依然没能解决CPS2的加密。Sardu由此饮恨退出了模拟圈，有人说他去了EA，也有人说根本就没有这回事。



Razoola带领CPS2SHOCK给无数街机爱好者带来了惊喜与感动

1999年9月27日，CPS2SHOCK小组的创始人D-Zine宣布开始对CPS2基板进行破解。不久之后，Razoola（没错，就是上文提过的Raz）加入其中，并成为了名符其实的干将。他们决定以后的每一步都要朝着准确的方向前进，而给他们提供基础保障的，是一位名叫Naz的著名dumper。这个家伙帮助Raz他们不断地更新正确的ROM信息，让整个小组始终能够站在坚实的地基上展开工作。很快，CPS2SHOCK就发现CPS2基板使用的原来就是普通版的摩托罗拉68000 CPU，随后Raz找到了突破口，他利用 CPU指令重新编写了一个可以绕过保护程序引导CPS2系统的BIOS，然后通过木马般的程序步骤避开保护代码，直接把正确的基板文件数据通过连接线传送到电脑上并保存下来。终于，在2000年年末，Raz宣告CPS2基板已经完成了破解。


Final Burn是第一个支持CPS2基板的模拟器，作者Dave脾气不小

2001年，一款名为Final Burn的模拟器正式开始支持CPS2游戏，《少年街霸》成为了第一款可以运行的作品，但玩家们预想的CPS2游戏井喷场面

并没有出现：CPS2SHOCK发表了一项声明，声称目前只Dump出品于1997年之前的游戏（这个声明后来演化成了著名的“三年准则”），而且每个ROM还得配合Raz发布的异或表才能运行。由此看来，Raz不仅仅是一位技术高超的程序员，更是一位懂得在厂商和玩家之间寻找平衡的博弈高手。CPS2SHOCK对ROM的更新一直都体现出了良好的组织性，虽然其间不乏Lamer的无理取闹，但Raz依然能够坚守自己制定的原则，循规蹈矩地放出一款又一款游戏。倒是Final Burn的作者Dave不堪忍受伸手党的骚扰，和他们大战了几次。



FBA是FB作者Dave放弃开发之后的模拟器改版，和Kawaks与Nebula在一段时间内形成了三足鼎立的局面

除了作为核心成员攻克CPS2基板，Raz还帮助其他小组完成了《拳皇2000》的破解模拟，并在很长一段时间内负责更新Kawaks这款杰出的模拟器，绝对是模拟圈的一个传奇——什么？直到现在为止你依旧没有找到这段故事标题中的主角？没关系，答案马上揭晓：以下文字是2001年CPS2正式被模拟后，Razoola接受的一份访谈——

你好，请问声名显赫的Razoola从事着何种工作？

我是一个来自英国的家伙，现在居住在芬兰。

你现在的职业是？

我失业了很久，但现在找到了一份清扫旅馆房间的工作。你要知道，现在找工作可真不容易。



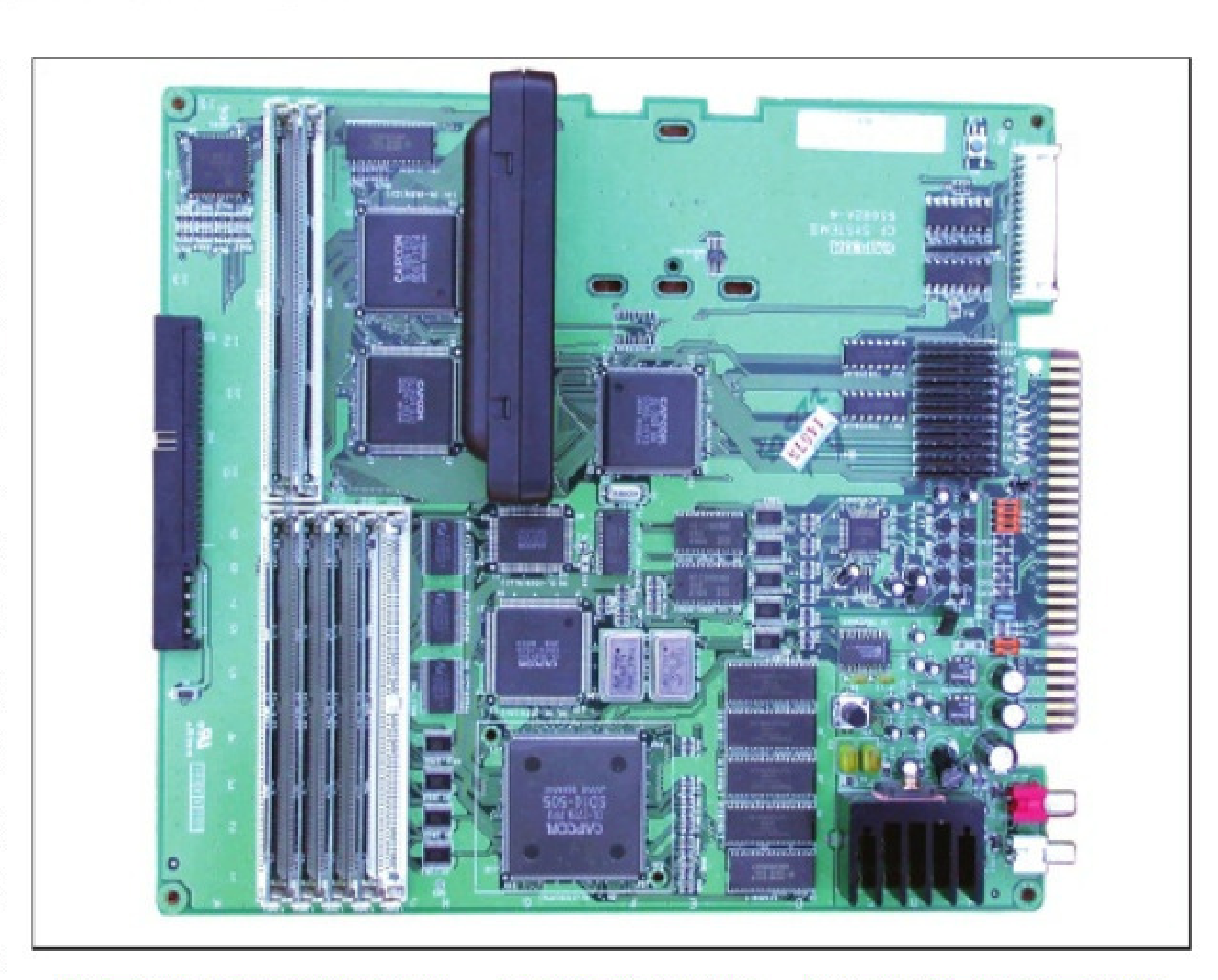
Razoola一度负责着Kawaks的更新，甚至有不少人怀疑他就是模拟器的开发者Mr.K



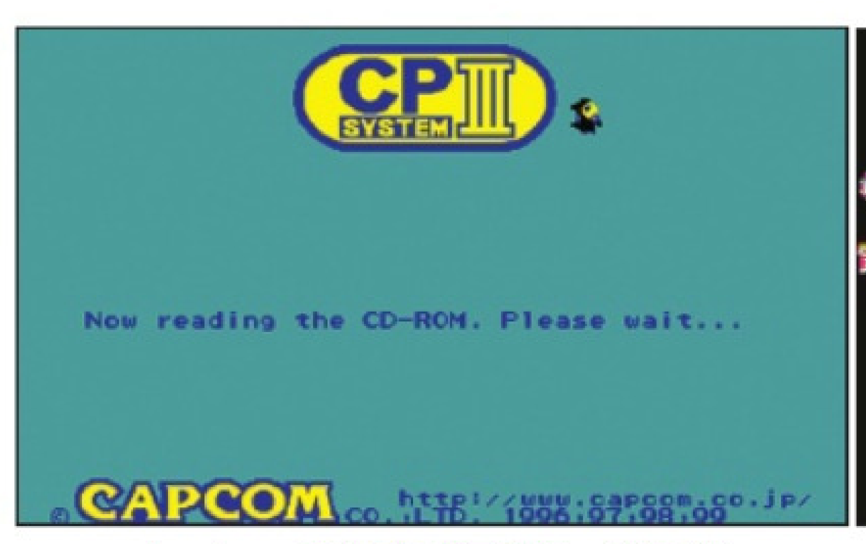
这就是带包装的CPS2基板，该游戏为《Marvel Vs CAPCOM》

一群偏执狂的故事

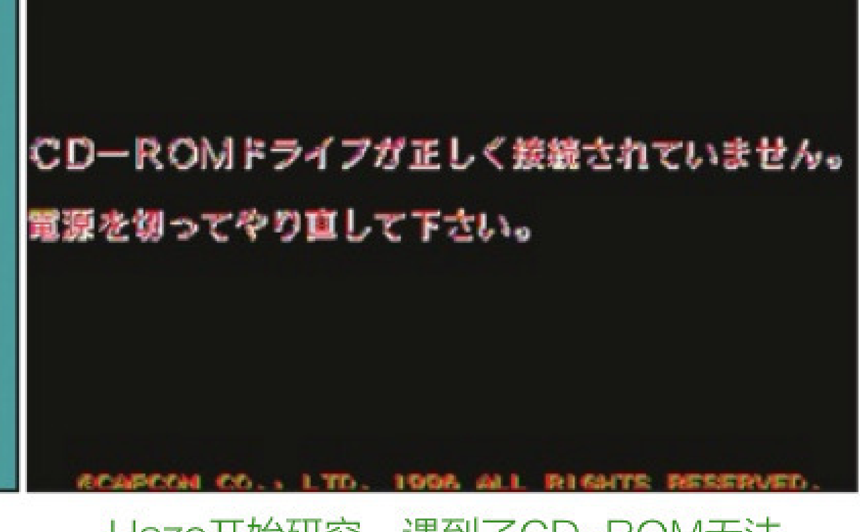
即使是如同Razoola这种创造奇迹的角色，在模拟圈里也有对他很“不屑”组织，这方面的代表就是模拟器圈内另一位传奇人物Nicola作为“名义领袖”的MAME开发团队。与大多数模拟器“用来玩游戏”的设计目的不同，MAME的野心是用模拟器做载体来记录街机的发展史：即便那些基板和游戏公司都已经荡然无存，玩家依旧能够在电脑中用模拟器领略它们的风采。可想而知，在MAME刚刚诞生的时候，几乎所有人都认为这帮家伙说出的不过是妄自尊大的狂言，但从1997年2月5日发布第一个版本开始，经历了三年又三年，三年又三年的连续更新，众多模拟器玩家惊奇地发现，这帮偏执狂竟然真的遵循着自己的节奏传承着历史。而在上文中的Raz搞定了CPS2基板的模拟，并用一套牢靠的加密方式让CPS2的模拟保持在“一种正确的轨道上”之后，当看到Capcom于2004年推出最后一款CPS2游戏《街头霸王15周年》又过了三年，Raz依然保持着那种“没有异或表就不能运行”姿态的时候，早就对此颇有微词的MAME的老大、意大利人Nicola终于坐不住了：他觉得MAME应该实现模拟器对ROM的直接模拟。



除了破解CPS2基板之外，MAME组织的另一件伟业就是攻克了传说中“固若金汤”的CPS3基板。下面，就让我们用一组图片来重温一下这段传奇般的历史：这个就是传说中的CPS3基板，Guru把Rom Dump出来发给coder们



Andreas率先完成了破解，能秀出启动画面来了



Haze开始研究，遇到了CD-ROM无法模拟通过的难题



另一名成员Dox实现了跳过CD自检，已经可以进入到了设定菜单了

不过，还没等这位头目发表檄文，就有懂事的手下先打了头阵——来自西班牙的MAMEDEV组织成员Andreas对CPS2的加密提出了自己见解，接着，这辈子连块CPS2基板都压根没见过的Nicola踌躇满志地分析了一下自己对这个玩意加密系统的理解，然后便是MAMEDEV旗下的头号狂人Haze开始展开实践研究。来自英国的Haze是整个组织中最杰出的程序员，这个家伙似乎能够永远保持旺盛的战斗力，为MAME提交的驱动数量几乎是最多的。随着MAME这群偏执狂全都扑向了CPS2基板展开解密工作后，从一些“凤凰”基板上面终于寻找到了突破口：加密的原理确实和Nicola的推测差不多。于是，久疏战阵的Nicola亲手为CPS2的解密写了一段破解代码加入了新版的MAME。2007年2月5日，在MAME诞生十周年之际，这个神奇的模拟器终于摆脱了7年前Raz制定的那套法则，用0.112这个版本号宣告了CPS2的完全解密。无疑，这是MAME创造的又一个传奇，但这里笔者要强调的是，大家不能只看到MAME的传奇而去否定Raz的成就，他们在模拟器发展史中的地位一样伟大。



Capcom对色盘也加了密，这画面坑爹啊



不过仅仅过去一天，Haze就对CPS3色盘的研究小有心得了



在Dox的帮助下，Haze基本搞定了游戏背景的显示



人物的色块显示还是有点问题



Elsemi解决掉了后续的细节问题，Shoryuken！



终于，在MAME的支持游戏列表中出现了CPS3基板游戏的身影

那些模拟器人物的故事

如果用“CPS3破解风暴”或者“Naomi解密之路”作为这篇文章的收尾，那么4页的篇幅肯定是远远不够的。所以，接下来的内容不妨让那些拥有知名事迹的个人也来登个场露个面。正如前面所介绍的那样，MAME虽然仅仅是个松散的组织，但却拥有着良好的组织性，从Dump到破解再到驱动提交始终都能保持着标准化的操作流程。而这个组织的成员，自然也包含了各式各样的Dumper与Coder。

1.Guru

guru.mameworld.info

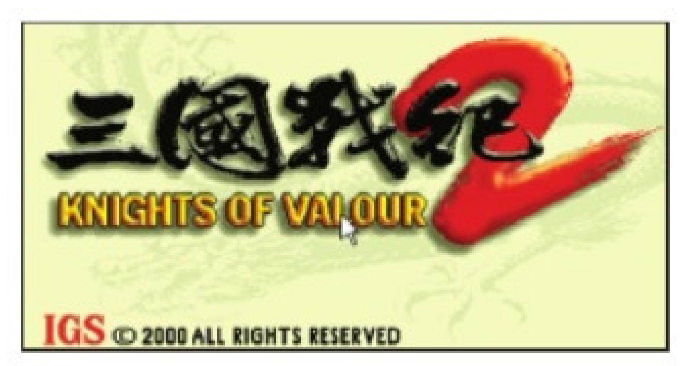
这位以《魔戒》角色作为个人ID的澳大利亚人是模拟圈里最有名气的人物之一。他那拙劣的拆解技术和拍照手法常让人怀疑这家伙究竟是不是世界第一Dumper，然而这么多年的模拟器发展史清晰地告诉我们：这家伙确实在自己擅长的领域中很有两把刷子，而且他还是个能够始终贯彻自己“特色”的男人——因为他现在放出的各种基板拆解照片的拍摄水平和10年前一样差劲。毫不夸张地说，Guru接触过这个星球上大多数已经成功被模拟的游戏基板，真不知道那些破铜烂铁在Dump之后存放到了哪里。而对于这项虽不乏技术含量却又机械十足的活动，Guru和他的小组从未表示过放弃。


世界各地的模拟器爱好者都会把基板寄给Guru，他的库房一定很大

2.Elsemi

nebula.emulatronia.com

这位来自西班牙的天才程序员有一个霸气四散的绰号——“星云大师”，原因是大名鼎鼎的模拟器Nebula正是出自他手。其实，这位“大师”与MAME的关系更像是一种合作而非从属，不过合作关系一久，也就挺像一家人的。“星云大师”参与过的项目数量极多，代表性较强的如下：他几乎以一己之力搞定了世嘉的Model 2基板；他帮助Haze等人完成了CPS3的完美模拟；他在国人BillyJr和HappyASR的协助下搞定了台湾鈊象电子公司（IGS）的游戏基板PGM，让《三国战纪》能在广大模拟器玩家的电脑上完美运行。虽然目前“星云大师”的站点已经有一年没有更新，但没准哪天他就会冒出来，再次带给我们一个惊喜。



“三国战纪”系列的模拟是星云大师扬名华人玩家圈的重要原因之一



星云大师的Model 2模拟器让《梦游美国》、《VR战士》等游戏也呈现在了电脑屏幕前

3.Luca Elia

www.lucaelia.com/mame.php

对于不少模拟器玩家来说，这个意大利人的站点给自己留下的第一印象就是“天哪，这家伙到底在搞什么？”——与MAME小组其他喜欢攻克各种大作云集基板的成员不同，Luca的目标永远都是那些“益智”类的游戏，但这并不代表着此人的主页毫无营养——恰恰相反，国内许多媒体在附送模拟器ROM光盘的时候都会选择把这个家伙提交驱动的游戏删除干净，因为这个家伙根本就是个博彩类游戏的狂热者，Dynax出品的各类麻将、花札游戏都是他的最爱。顺带一提，MAME的另外一个意大利程序员Angelo Salese也同样乐衷此道，还好“头目”Nicola没有体现出这种趋向，否则MAME十有八九会变成“不良游戏载体”的典型范例。



热衷提交各种博彩游戏驱动的Luca成为了不少投币狂人心目中的圣徒


这款IGS的游戏在不少街机厅里都作为博彩机存在，Luca自然不会放过

4.R.Belmont

rbelmont.mameworld.info

来自美国的Arbee更喜欢用他的ID来进行活动，很明显，从Belmont这个名字上我们不难看出此人热衷的游戏作品。在MAME的团队中，R.Belmont最为擅长的就是解决游戏音效和音乐的模拟问题——大家都清楚“没声音，再好的戏也出不来”的道理，此人的工作价值可见一斑。另外，这位顶着吸血鬼猎人的名号折腾音频效果的模拟器行家还开发过一款名叫M1的软件，这个软件可以直接播放ROM中所包含的游戏音乐，效果十分神奇，强烈建议大家可以体验一下。

上面介绍的四个人物只是MAME团队的一个小小缩影，本文提及的一切人物也只是模拟器这个大家庭中的沧海一粟。我们无法用几千字的篇幅就把街机、家用机和掌机的所有内容事无巨细地介绍清楚。即使只是MAME的历史，如果诸位有兴趣去翻官方的history文件，也应该够大家看上个一年半载了。以“点”的角度为大家介绍这些人物，只是为了能够让大家看到一些被尘封的故事，每一款模拟器的背后，都有这么一段值得回味的历史；每一款模拟器的背后，也都有一些值得大家尊敬的个人和团体。

最后，请允许笔者用一句经常被模拟器忠实拥趸挂在嘴边的口号结束本文——“游戏不死，模拟不灭”！是的，这就是模拟器的精神！

敬模拟器！



■北京 坏香橙

2012年终于到来啦，各位读者朋友，新年快乐！

翻开手上这期杂志，我们很容易就会发现不少耳熟能详的经典栏目都作出了调整。不过，版式的改变并不意味着栏目的制作原则也要发生变化——例如，对于“网罗天下”来说，介绍传播来自网络的奇闻异事自然是栏目的主旨内容，不过在此之余进一步将趣事背后的东西发掘出来，这才是成立“网罗天下”栏目的意义所在。

新的一年，新的开始，我们一直在努力，感谢大家的支持！

——Enigma

1.自拍镜头

http://www.orleviteh.com/mmi.html

哎哟，这是什么玩意？蒂姆·库克悄无声息推出的iPod nano 7？

“我倒是听说这个系列的新产品要添加摄像头……但这尺寸为免也有点……”

没错，直觉给出的答案是正确的——尽管iPad nano 6舍弃了拍照功能换来了小巧玲珑的机身造型，但这并不意味着苹果会在后继产品中采用“互补”的设计思路来应对前代产品留下的功能软肋。更何况，现在又有多少人会钟情“没有显示界面”的电子产品呢？

综上所述，我们不难得出答案：这个看上去比一般手机镜头先进不少的小玩意应该是个扩展外设，再加上柔和流畅的外观轮廓以及干净清爽的无线化设计风格，想必你已经猜到了——这个名叫MMI的可变焦无线控制镜头正是为广大iPhone用户设计的。至于它的实际用途，留意一下背后的吸盘，以及这毫无低调收敛可言的造型，相信不少喜欢对着镜子拍照然后把照片发到豆瓣与人人网上的文艺青年朋友都会恍然大悟：这玩意分明就是一枚上等的自拍利器嘛。

当然，我清楚肯定会有不少朋友对“镜中成像”的自拍方式情有独钟，但说句实话，要想利用“镜中人”的手法拍出满意的自拍照并不容易——真正合适的拍摄角度寥寥无几且不论，即便是在取景效果最好的镜头位置完成拍照，出现在画面中央的也会是iPhone的背壳而不是拍摄者自己的正脸——这种自拍又有什么意义？

所以说，有了MMI，一切问题都会迎刃而解——作为自拍照当之无愧的主角，你需要做的仅仅是给这个分体式的无线镜头寻找一处满意的拍摄位置，然后按下吸盘完成固定并把目光从手中的iPhone转移到面前的镜头上——“咔嚓”，就是这么简单。

变换一下思维的角度与方式，我们可以发现更多精彩的镜头，不是吗？


苹果公司的新产品？


嗯，虽不中亦不远矣


可以自由固定在光滑平面上的吸盘背挂设计——当然窥探的话就免了，太招摇


不算标准的功能示范——相信你会想出更多更合理的使用方式

2.iPad? Apple I?

http://store.micgadget.com/shop-ipad-2/313-istation.html

“科技以人为本。”

“正因如此，技术的发展才会呈现出螺旋上升的势态。”

“那么，‘怀旧’这种行为又该如何解释？这是个不错的问题。”

“很简单——对于使用者来说，‘怀旧’的真正意义在于‘重现某些已经被前卫技术淘汰的风格与效果’，‘温暖的模拟音色’产生的魅力使得他们钟情于黑胶唱片在唱针下流淌出的旋律，‘精巧的结构设计’带来的把玩快感使得他们青睐已经走向式微的MD光碟播放器。不过，对于那些缺乏特色卖点的技术淘汰产物来说，‘昨日重现’的吸引力就不是那么明显了——Betamax格式的录像带之所以没能成为‘怀旧’的热点，根本原因就是如此。”

“另一方面，对于制造商来说，‘怀旧’的根本意义在于‘利用当代用户对昔日产品的好奇与怀念来开拓新的市场从而

榨取利润’，归根结底，‘利益’才是‘怀旧’的关键。显而易见，这个名叫iStation的iPad底座就是证明以上理论的优秀实例：乍看之下，除了‘外形笨拙与身为前卫技术产物的iPad格格不入’之外，这个拥有蓝牙键盘与扬声器功能的扩展底座似乎并没有什么突出的卖点，但实际上，这种刻意为之的造型所模仿的恰恰是苹果公司的经典产品——Apple I。想想看，什么样的用户会心甘情愿地掏出85美元来购买这种毫无便携性的设备？无非就是‘苹果公司最早期产品’感兴趣的i字头设备用户，以及想要‘重温黄金时代体验’的骨灰级苹果拥趸。其实，凭借这种‘贴上旧标签的新瓶新酒’又怎能达到真正意义上的‘怀旧’目的？20世纪70年代的个人台式电脑会有多点触摸与无线键盘功能吗？”

“当然，从商业产物的角度来看，iStation的诞生也是无可厚非。不过，如果真要把‘怀旧’作为设计产品的根本动力，为什么不去选择知名度更高受众也更广的Apple Ⅱ呢？”



右边那个底座就是“木质电器时代”流传下来的风格，速来围观



咳，复古的造型仅仅是个噱头而已，键盘部分是可以分离使用的





“收音机与iPad合二为一的产物”？嗯，看上去是那么回事



另一种质感的外壳设计，像不像打字机？

3.炸弹酒杯

www.amazon.com/gp/product/B002MUBWUI/ref=as_li_ss_tl?ie=UTF8&tag=bealifblo-20&linkCode=as2&camp=217145&creative=399369&creativeASIN=B002MUBWUI

兼具艺术美感与实用价值的上等设计！



全方位满足三类青年的实际需求！



两只一套，售价14.51美元。浪漫永远离不开资本做后盾

“来！满上！干！”

对于拿到这一期杂志的朋友来说，上面那句霸气十足的口号想必已经在耳边回响了好几天吧——新年聚会时总要喝几杯才能有气氛嘛，是不是？

不过，酒这种东西虽是助兴的首选之物，但“贪杯误事”永远是个大问题。为了解决这个麻烦，除了花样繁多的解酒良方偏方之外，在杯盏上做点修改同样也是常见的手段。举个例子，为什么古典杯（威士忌和蒸馏酒的标准饮用器皿）会有厚厚的杯底与低矮的杯身？除了增强稳定性之外，另一个重要的理由就是减少烈酒在杯中的单位容量。当然，从健康的角度来看，进一步增添冗余的杯体结构来降低容积似乎是个更好的主意——但是等等，你说什么？“贪杯之士发来抗议该怎么办”？好办，来看看Bombs Away吧——怎么样，这个炸弹造型的小容量杯胆是不是实用性与艺术性兼具的典范吖？

更奇妙的是，这种奇妙的造型还可以在不同性质的聚会中发挥独一无二的演出效果，例如：

a.深呼吸，一仰头，一股灼热的火流顺着喉咙坠入了腹中。一瞬间，你明确无误地理解了“火水”的真正含义——谢天谢地，这颗酒精炸弹的当量不大。你顽强地挺直了身体，坚持着没有倒下，震耳欲聋的喝彩声四起：

“70度东北小烧果然名不虚传！来！满上！干！”

这就是一般青年的聚会场面。如果换作是一般口杯的话，这种热烈的场面想必持续不了多久。

b.青柠汁5毫升，黑郎姆酒30毫升，可乐100毫升，混合搅匀，用Bombs Away分杯盛满，然后端给所有露出“原来如此”表情的同桌酒友——

“好一个‘猪湾事件’！敬‘自由古巴’！”

这就是文艺青年的聚会场面。如果换做是普通海波杯的话，又如何能产生如此奇妙的祝酒词？

当然，以上例子仅仅是个玩笑，大家一笑置之即可。不过，Bombs Away这种兼具实用性与观赏性的器皿可是货真价实在亚马逊网站上架销售的商品，有兴趣的朋友不妨去找找看。

换个角度来思考问题，生活可以变得更精彩，对不对？



和“网罗天下”不同，“在线应用”这个栏目从最开始起就应该把重点放在介绍网站本身而非对相关内容的调侃方面——毕竟，被推荐的网站只有亲自上手体验一番才会有意义，不是吗？因此，从本期开始，“应用在线”的栏目编写模式将以简短的文字段落为主，当然，大家对这种“截图为主文字为辅”的栏目形式也可以发表不同见解，欢迎来信提出自己的意见。

——Enigma

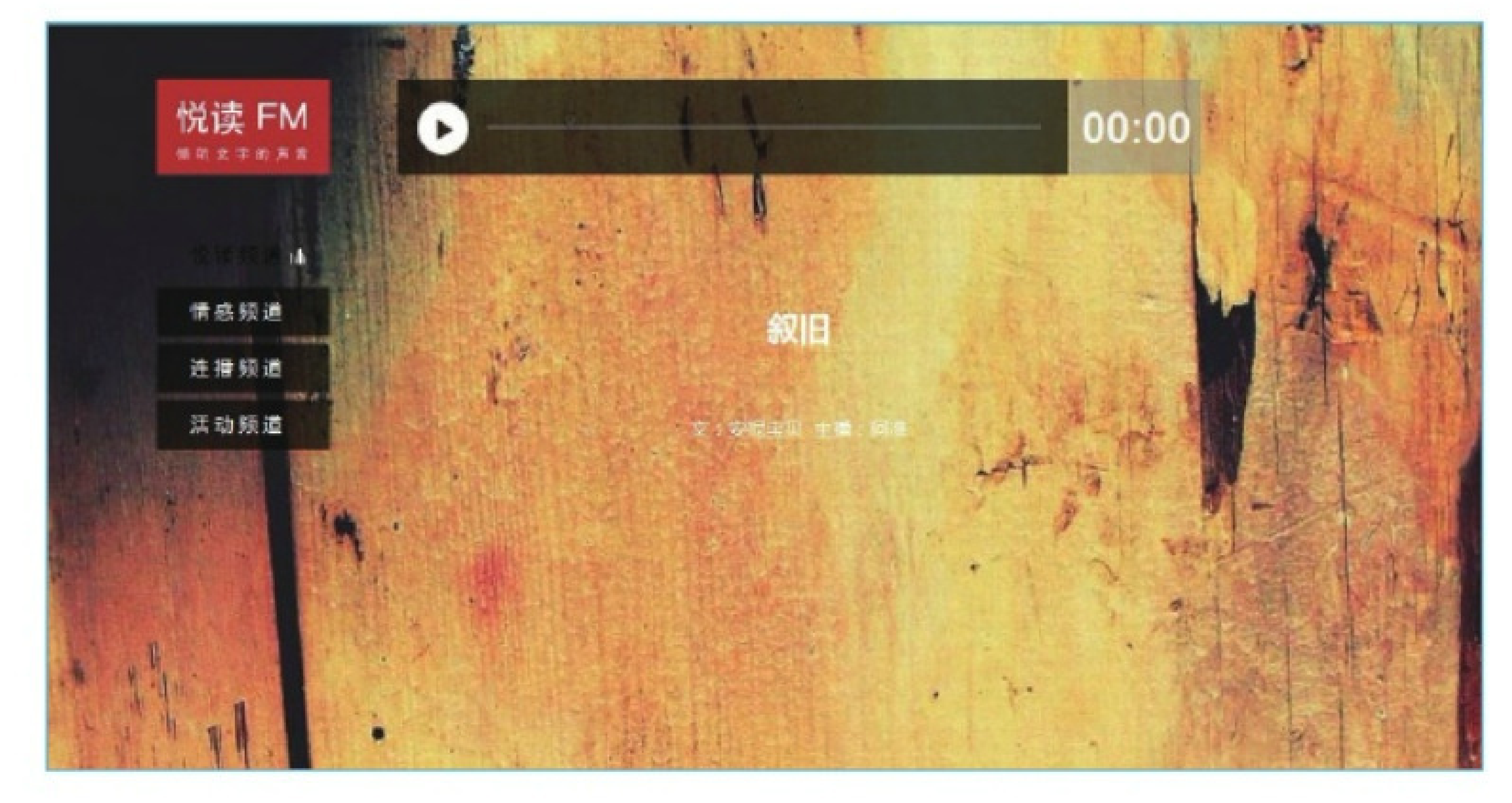
■北京 坏香橙

1.聆听雨声——Rainy Mood

http://www.rainymood.com/

一个功能十分单纯的小站——打开页面，戴上耳机，略微等待片刻后你便可以听到一阵连绵不绝时缓时急的雨声响起。对于想要换换工作背景音乐的朋友来说，这家站点应该值得尝试一下。当然，Rainy Mood的实际用途绝非仅此而已，选择合适的音频内容与之进行混合搭配才是正确的收听方式，详情可参考下一条。





2.小清新小电台——悦读FM

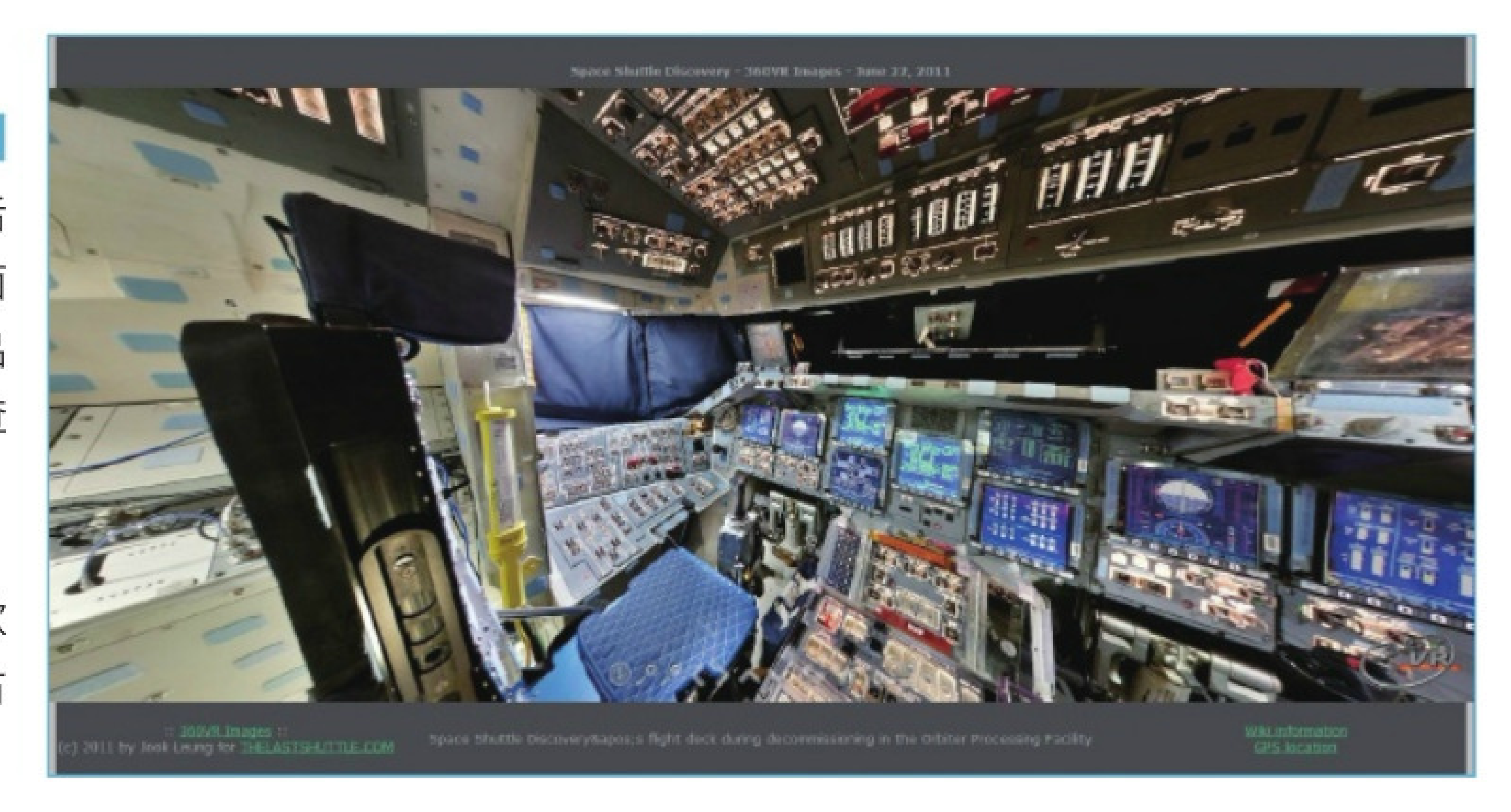
http://yuedu.fm/

一家上线时间不长的中文网络电台，内容以各种配乐朗读的短篇文字为主。网站整体风格十分清新，非常适合各种刚刚完成第一张LOMO摄影的新生代小清新同学聆听学习。除此之外，将悦读FM与上文提到的Rainy Mood搭配收听可以轻而易举地产生“1+1≈∞”的奇妙增益效果，一步到位从普通青年升级为文艺青年不是梦，欢迎试用。

3.360度俯瞰风景——360VR

http://360vr.com/

结束了听觉方面的小清新洗礼之后，最后让我们来给视觉体验找点福利：和传统的平面摄影作品截然不同，在360VR上展出的作品都是可以自由旋转缩放镜头、通过不同角度查看细节的全景摄影大作，精彩程度叹为观止。值得提醒的是，在读取全景画面文件的阶段，360VR会占用大量的网络带宽，想要尽早欣赏流畅的3D全景画面请尽量关闭其余持续占据带宽的站点与服务。P





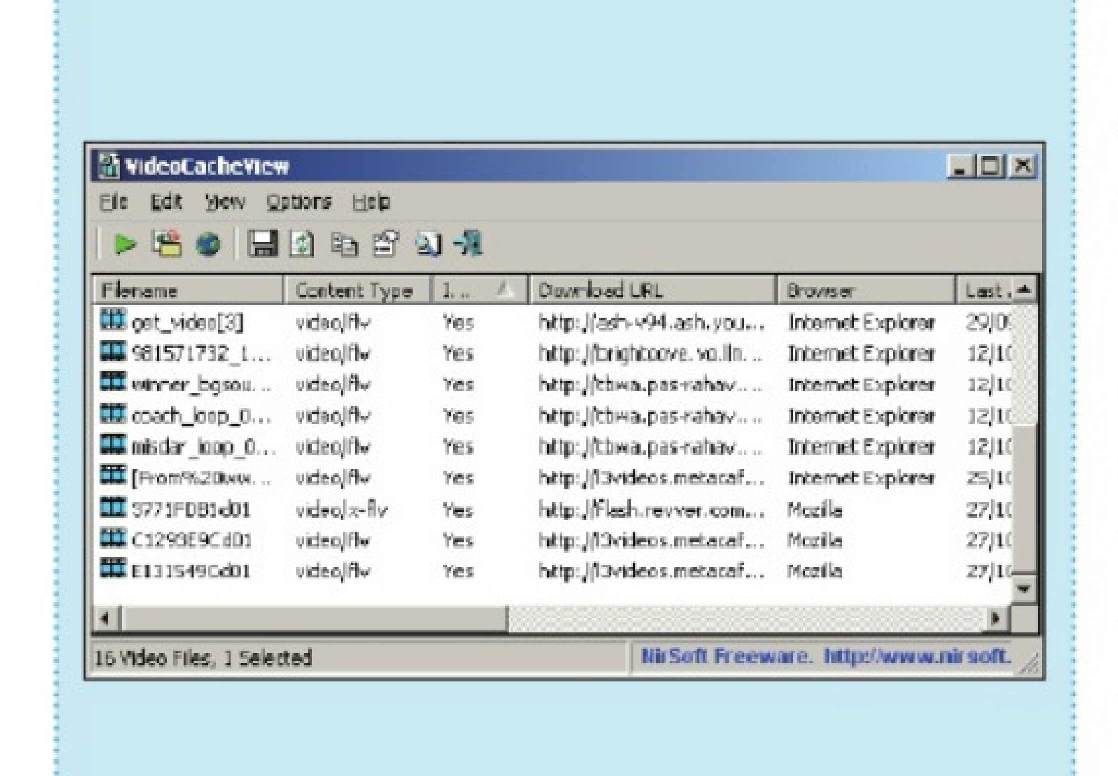
你的手机电池能支撑多久？相信大多数读者的答案是2~3天，但如果是智能手机用户，恐怕只能有1天。更先进的操作系统、更快速的运算速度以及更硕大的屏幕，造就了智能手机“电老虎”的称号。就算是笔者使用的Nexus S在经过各种优化之后，也只能仅仅使用1天。虽然在很多应用程序市场上，省电工具层出不穷，但都治标不治本，研究新技术扩充电池容量才是王道。

■小众软件 大笨钟

网页视频缓存查看工具——VideoCacheView

□大小：78kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.nirsoft.net/utils/video_cache_view.html



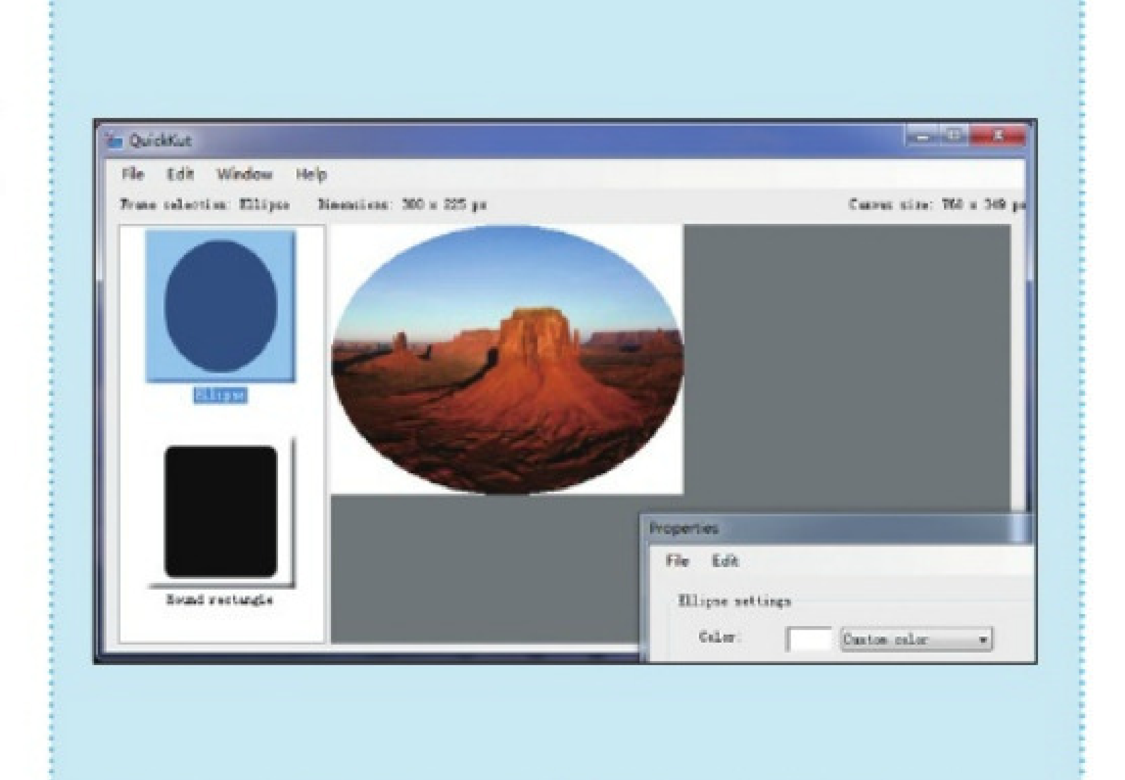
有人说，网络上你能看到的所有东西，都可以保存到你的硬盘上，比如图片、文字和音乐。不过对于视频而言，一般人可能都无法轻松地下载到本地，这款VideoCacheView就是专门用来保存观看过的在线视频文件。VideoCacheView会自动实时扫描浏览器的缓存文件夹，并将能够识别的媒体文件过滤出来，通过快捷方便的“一键复制”即可将视频全部保存。如果你还有一个关联了FLV文件的视频播放器，那么也可以直接播放缓存中的视频文件。除了视频文件，利用它还可以获取音频文件和网页图片等内容，并且支持主流的IE、Firefox和Chrome浏览器。现在就用VideoCacheView去网络上“淘宝”吧！

圆角图片处理工具——QuickKut

□大小：2.3MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.mhvt.net/quicktime/eng/quickkut.php

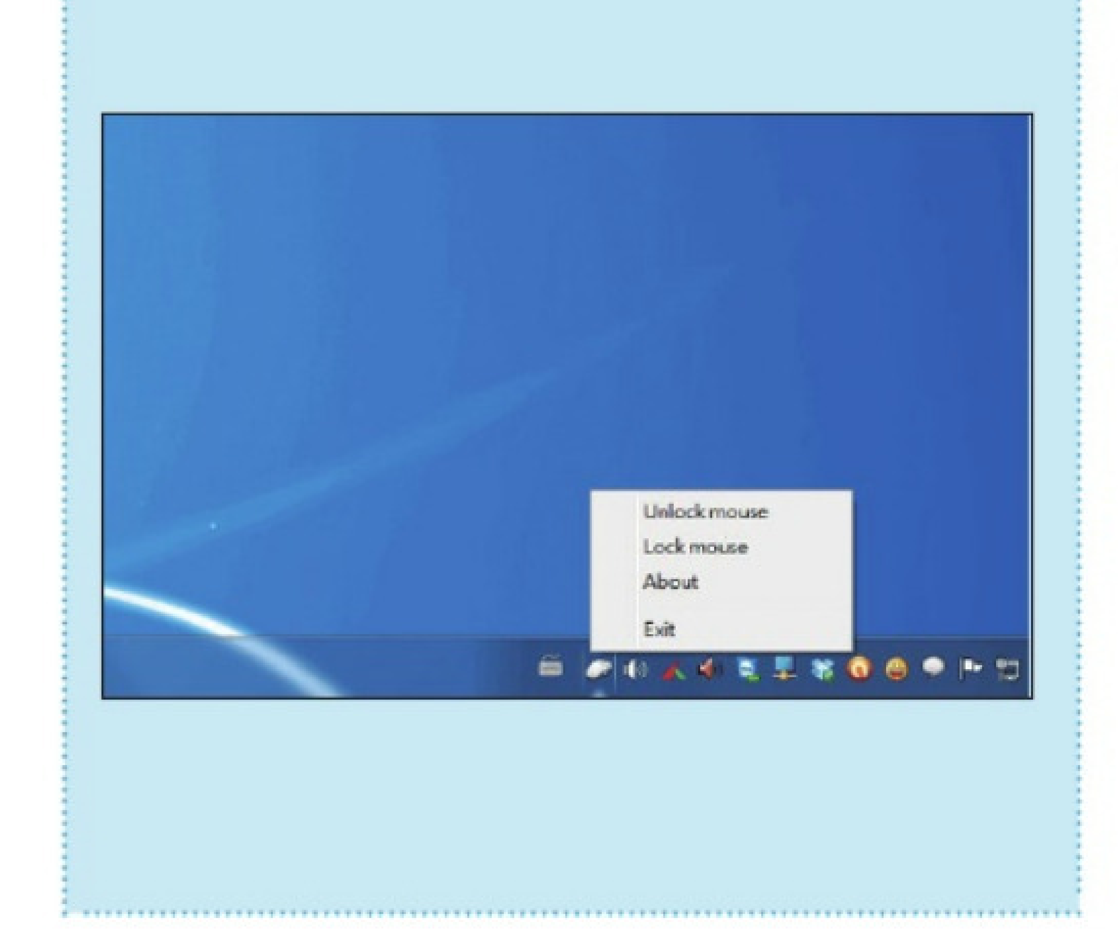
浏览网页的时候经常可以见到将图片处理成圆角的特殊风格，网页开发者一般可以利用CSS来制作这种效果。对于普通用户，使用QuickKut就能非常轻松地做出圆角图片，把它分享给朋友是不是显得更加专业呢？运行QuickKut后，先选择圆角的种类：圆型或者带圆角的方形，之后打开需要处理的图片，界面中央会出现圆角化以后的预览图。可以调整圆角直径和设置背景颜色，一般选择白色就可以和背景融为一体了，最后导出图片文件拿去炫耀吧。



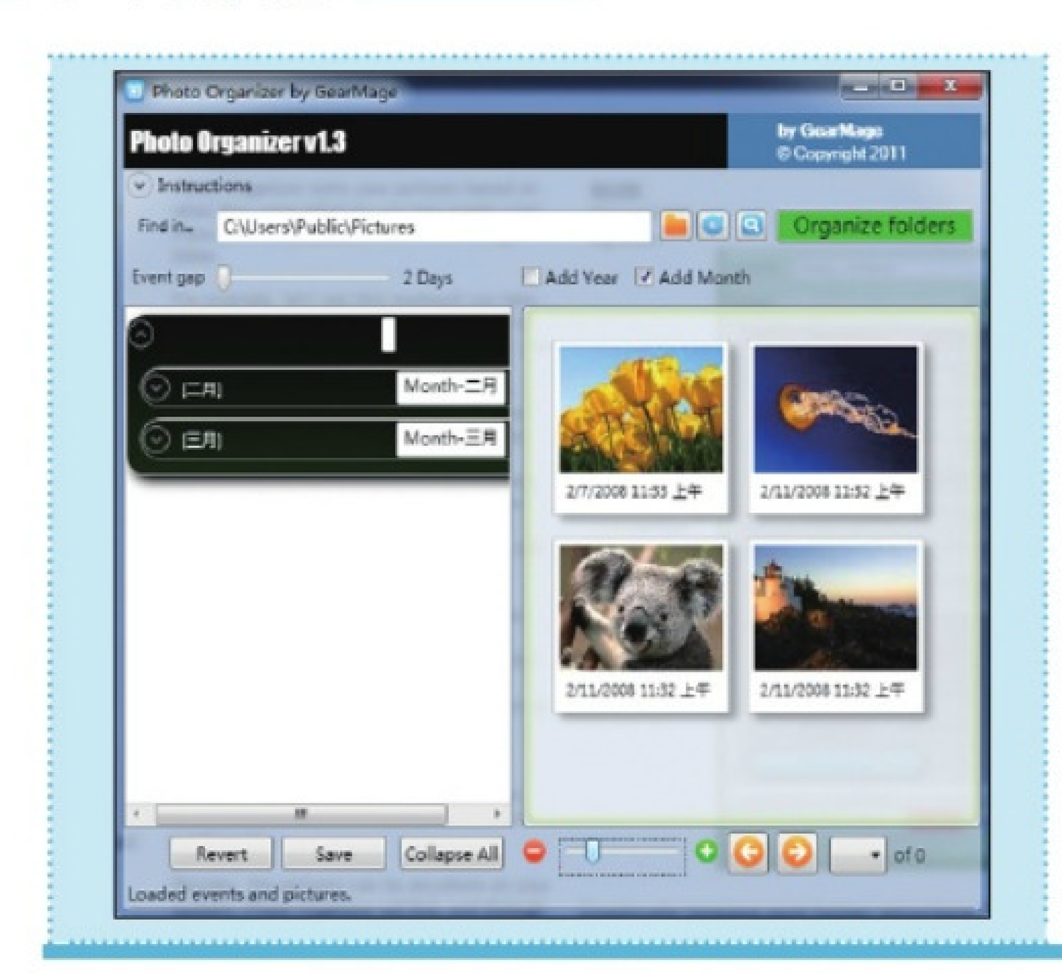
无边际鼠标——Unlimited Mouse

□大小：780kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.door2windows.com/unlimited-mouse-dont-let-your-screens-border-stop-your-mouse-cursor/



这款软件并不是让鼠标横跨多个屏幕，而是让鼠标在屏幕一端的边缘迅速出现在对面的另一端，如果你拥有一台23寸或者更大的显示器，那么Unlimited Mouse绝对是你节省体力的好帮手。例如你可以实现让鼠标在大屏幕的最左端瞬移到屏幕最右端来拖动网页滚动条；或者让位于屏幕最顶端的鼠标快速移动到下方的任务栏切换窗口。传统的做法在超大屏幕上来说需要移动鼠标相当长的距离，而Unlimited Mouse正是很好地解决了这个麻烦事。如需临时暂停此功能，只要右击托盘中的图标选择“Lock”；选择“Unlock”则开启无边际模式。



照片组织整理工具——Photo Organizer

□**大小：**1.04MB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://gearmage.com/mediaevent.html

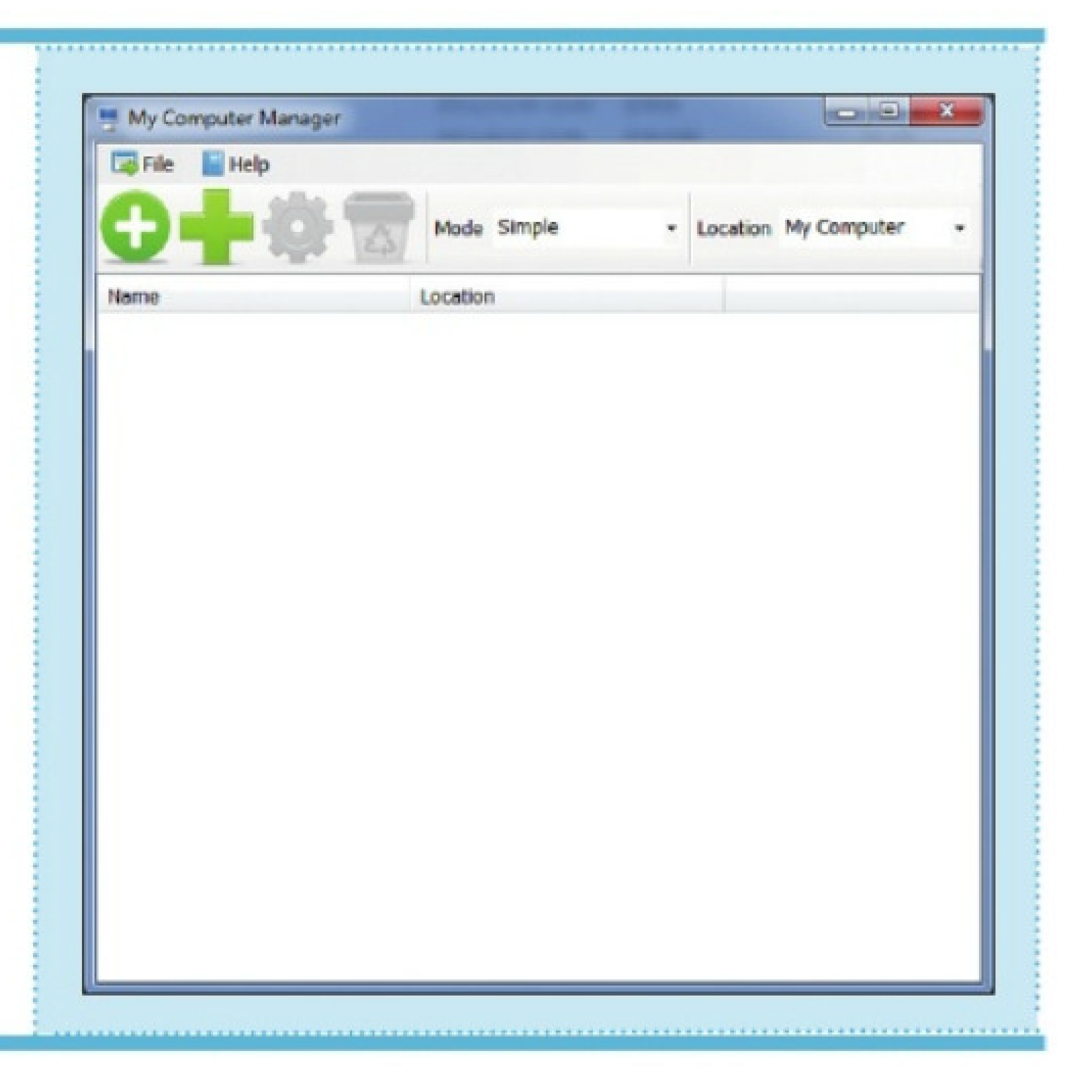
数码相机普及了，可是数码照片的整理又成为了难题。有多少人的照片在保存到电脑上以后就一直静静地躺在硬盘里，时间久了就会积累成千上万张照片，乱七八糟。Photo Organizer可以化腐朽为神奇，让照片瞬间归档，带给你更好的回忆。运行Photo Organizer后，首先选择待整理的图片文件夹，它会自动扫描所有的图片并按时间归类，之后就可以选择按年、月或者间隔时间归档了。另外还可以具体设置每段间隔时间的事件名称，以及对此事件中每一天的照片进行命名。最后点击右上角的整理按钮，所有图片就会按不同时间段的不同事件进行分类，看起来一目了然。

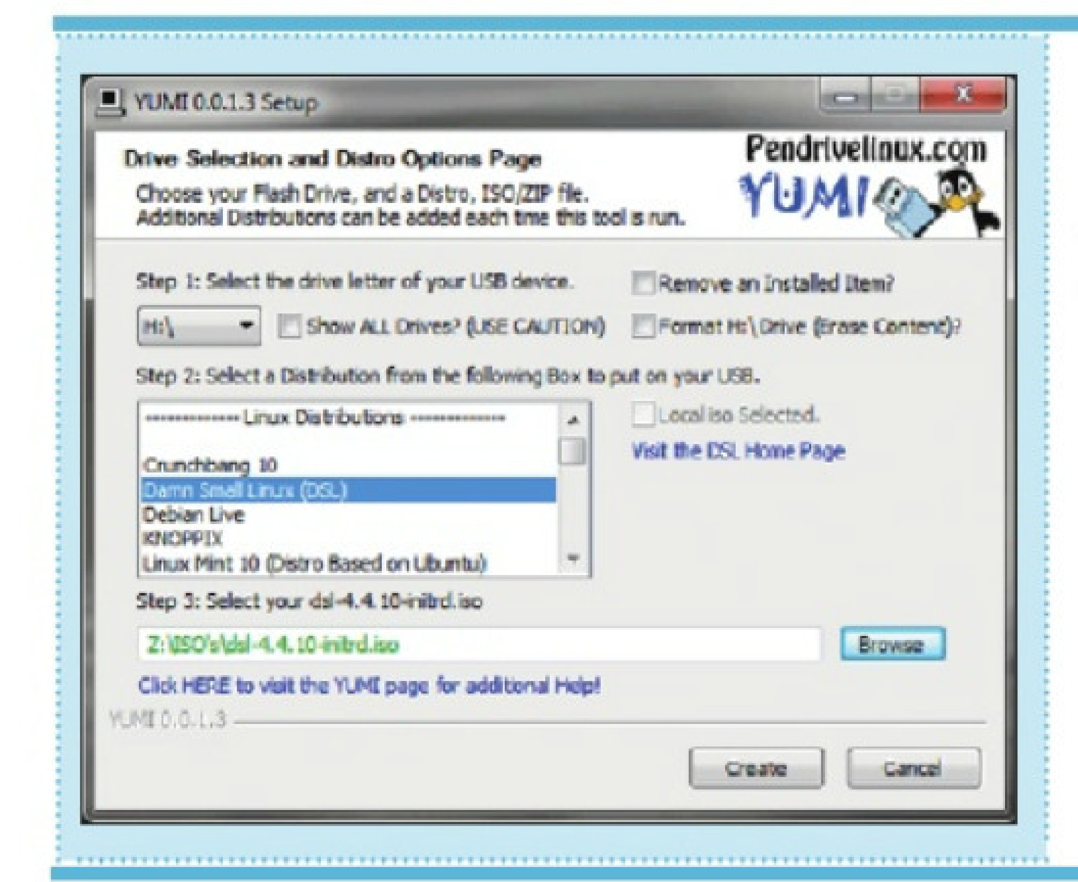
管理我的电脑——My Computer Manager

□**大小：**2MB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://rbsoft.weebly.com/my-computer-manager.html

在“我的电脑”窗口中，一般只会显示磁盘分区、移动储存设备和光驱等内容，而要在这里添加其他的东西会比较麻烦，以前有修改注册表的方法，不过现在用My Computer Manager就能轻松地将文件、文件夹和快捷方式添加到“我的电脑”中了，此外还支持添加到“控制面板”。My Computer Manager的界面非常简洁，点击工具栏图标可以快速添加文件与文件夹，在高级模式中则可以添加快捷方式，最后选择添加到的地点即可修改完成，再次打开“我的电脑”就会发现焕然一新。还原也比较方便，在“我的电脑”中可直接右击选择删除，“控制面板”则需要在My Computer Manager中删除。





U盘多系统引导制作工具——YUMI

□**大小：**882kB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://www.pendrivelinux.com/yumi-multiboot-usb-creator/

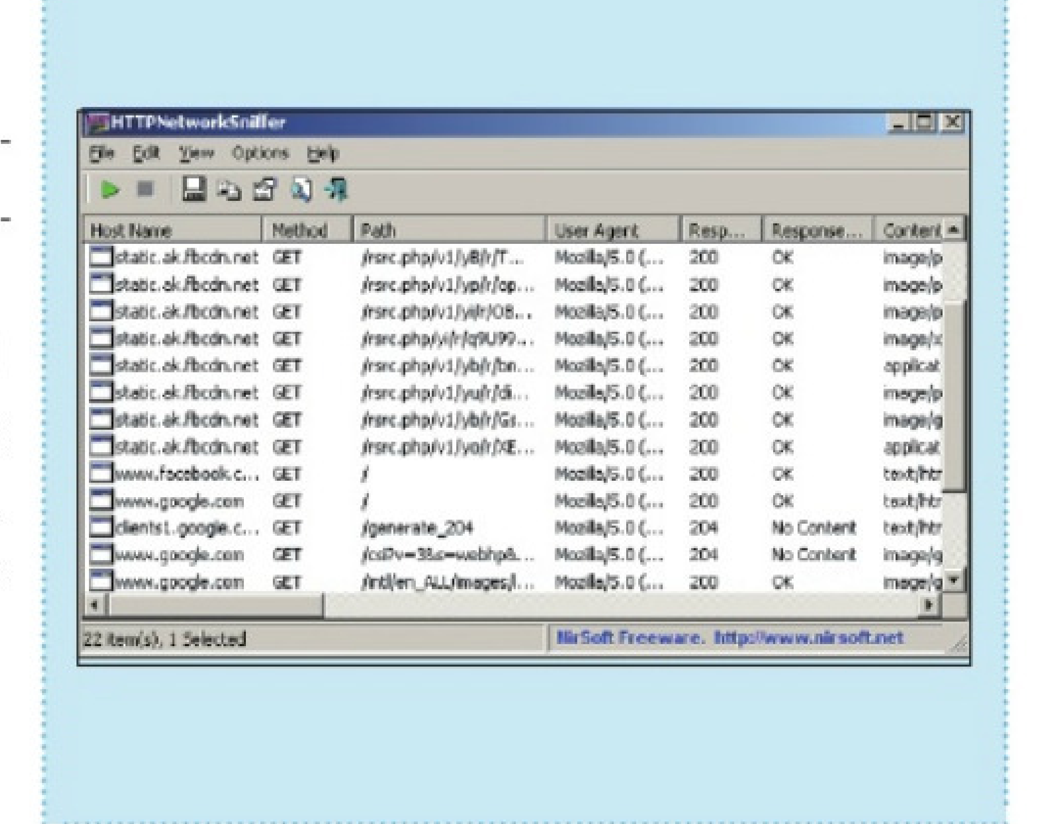
随着光驱的逐渐没落，重装系统这样的工作越来越需要U盘这样的武器，不过如果要安装多种操作系统，就需要多准备几个U盘了。YUMI（全称为Your Universal Multiboot Installer）让你用一个U盘就可以制作多系统引导，当然你的U盘也要足够地大。软件运行后会直接进入向导模式，它内置了许多Linux操作系统，甚至还有杀毒工具、FreeDOS等系统软件，不过Windows平台目前只支持Win7，之后的一切操作就交给向导来解决吧，省心又方便。

HTTP网络数据包嗅探工具——HTTPNetworkSniffer

□**大小：**1.5MB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://www.nirsoft.net/utils/http_network_sniffer.html

HTTPNetworkSniffer是一款支持HTTP协议的网络数据包嗅探工具，由大名鼎鼎的Nirsoft公司出品，它可以捕获所有网页浏览器与服务器之间的HTTP数据包。比如你访问了一家网站，HTTPNetworkSniffer可以获得以下信息：主机名、Method、路径、用户代理（User Agent）、内容编码、服务器名、内容长度和Cookie等敏感信息。如果有网站想对你做坏事，HTTPNetworkSniffer就能帮你找出来。运行时需要选择监控的网卡，之后让软件自动扫描即可开始工作。





亲爱的各位读者朋友，从2012年开始，下载本栏目介绍的软件会更加方便了，每个软件都提供"QR Code"（二维码）和短网址下载链接，它们全部指向官方地址，安全性更有保证。Android、iOS用户可以使用"快拍二维码识别"或"QR Droid""QuickMark"等同类软件来识别二维码。同时也建议大家尽量通过免费的WiFi网络来下载，以免像笔者一样不小心超出了包月流量，被多扣了很多钱……

■辽宁 马卡

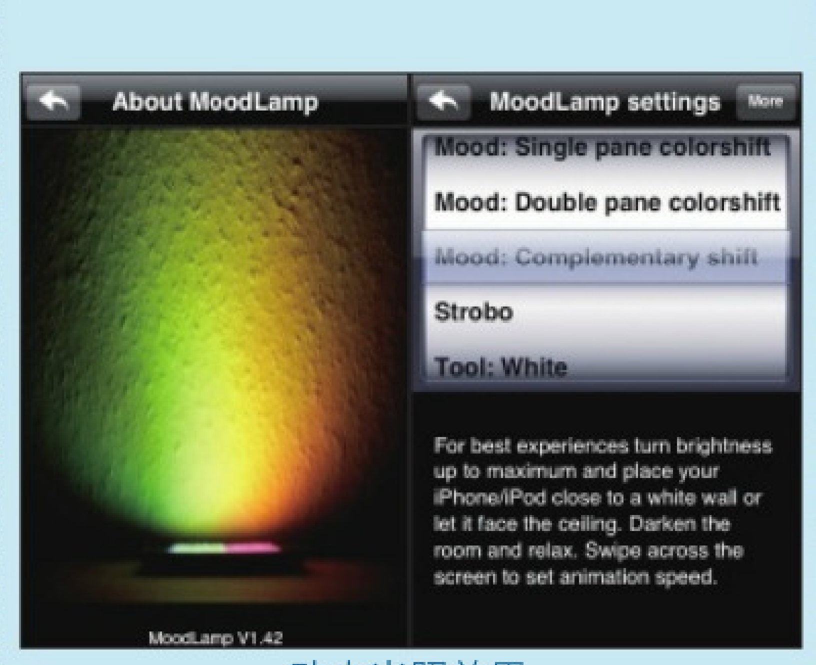
点亮心情之光——MoodLamp

□大小：100kB □下载：http://t.cn/SbUjH2

很多创意奇妙的软件都利用了iPad屏幕的特性，"SoftBox Pro"便是通过调节屏幕亮度和颜色来实现"迷你摄影灯"的效果。本次介绍的"MoodLamp"除了具备类似的功能外，还支持小屏幕的iPhone和iPod Touch，相信你会被它有趣的光照效果所震撼。

启动软件后，把iOS设备贴靠在墙边，调节软件设置选择一种渐变效果，之后墙面就会出现多彩多样的光照图案了。你还可以把它对着天花板，也会出现完全不同的效果。长时间盯着观看，也许会有更奇妙的体验……使用时有两个要点，第一最好把室内的灯光关闭，来达到更好的效果；第二如果想改变光照的变换速度，用手指在屏幕上滑动即可。

点评：调节气氛的小软件，即使屏幕亮度调为最高，开着它也不会比玩游戏或者上网更费电，同时还兼有"手电筒""摄影灯"的功能，可谓"买一赠多"。



动态光照效果

收音机闹钟——Raido ALarm

□大小：13.57MB（收费版） □下载：http://t.cn/SbUTy0

"Raido ALarm"有收费和免费两个版本，两者的功能与界面基本一致，区别是收费版不含广告且支持iPad的分辨率，还能自定义铃声，电台数量也增加到50,000个。闹钟功能包括倒计时和定时响铃两种方式，支持"贪睡"（间隔一段时间后再次响铃）和震动提醒功能。

Raido ALarm的收音机比较有趣，它内置SHOUTcast网络广播服务，缓冲时会模仿调台的噪声音效。除了系统提供的电台外，用户还可以自行添加，只需在设置中找到"Add Station"并写入标题和URL即可。对于喜欢的电台可以"加星"，这样它们就会优先播放，显示在"Favorites"区域中。

点评：复古风格的外观给了这款软件不错的卖相，每次点击按钮也都会发出清脆的声效，和使用老旧的收音机很相似。比较奇怪的是，笔者没有发现可把电台设为闹铃的方法，这和字面意义上的"收音机闹钟"差别很大呀。

调台与设置闹钟都很方便

PDF快速阅读——FastPdf+

□大小：14.95MB □下载：http://t.cn/SbUYpc



"FastPdf+"是一家意大利公司开发的PDF阅读器，主张快速的程序响应和人性化的界面布局，事实上在笔者使用过的所有PDF阅读器中，它的速度确实很快，不论是翻页、预读还是缩略图显示，其渲染速度甚至略好于iBooks。软件有两种显示方式，一种是模仿iBooks的书架式布局；另一种是传统的列表，并带有文件搜索工具条。

点评：软件注重细节，是一款功能齐全的PDF阅读器，只可惜不是免费软件。如果开发商能变换思路，通过内置图书下载市场取得收入，应该会得到更好市场反响，



iPhone截图效果，界面模仿iBooks

随身维基百科——WikiDroyd

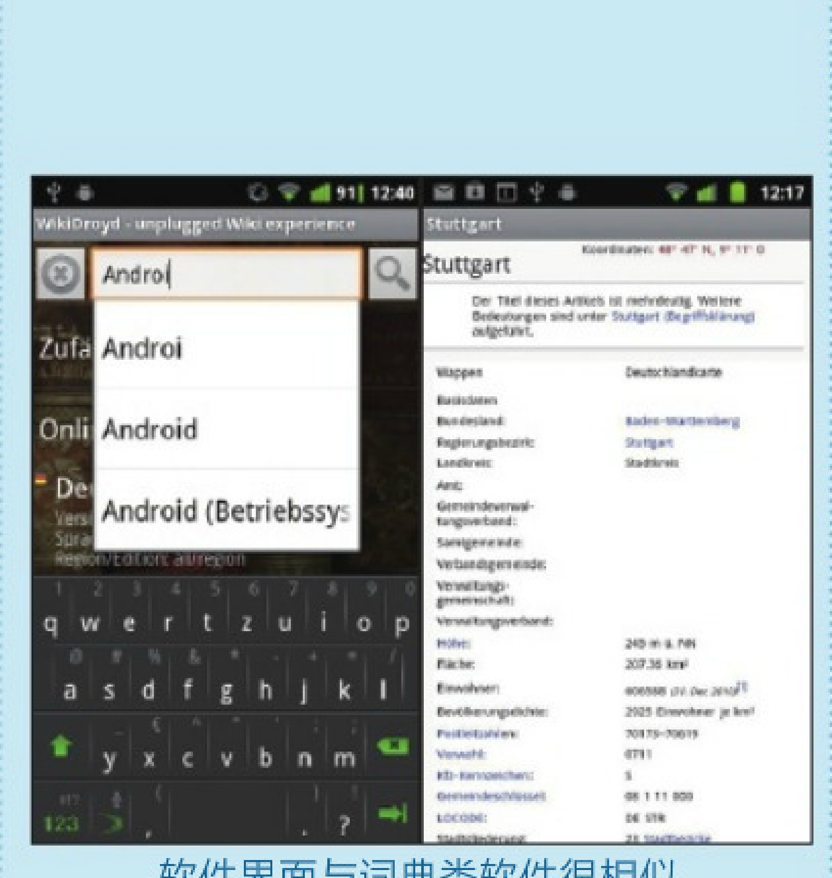


□大小：836kB □下载：http://t.cn/SbUTmr

相信每个读者都知道维基百科（Wikipedia），对于笔者来说，它比国内的“百度百科”“互动百科”更加准确实用。智能手机刚刚兴起时，爱好者们就尝试把维基百科搬到移动平台。现在，WikiDroyd带给我们一个更完善的移动版本，它提供的数据库文件可在软件中随时查询更新，而且界面美观，操作流畅，与过去同类软件相比有了翻天覆地的变化。

软件界面为英文，首次启动时会自动检查更新，之后会进入文库数据包下载界面，笔者推荐下载英文版，它包含的词条数量最多，约为2GB，选择好之后，按返回键软件会弹出提示窗口并给出两种下载方式，笔者推荐第二种通过PC下载，WikiDroyd查询词条方法很简单，在顶部输入关键词后搜索即可，软件会查询所有语种的条目，速度很快。

点评：非常出色的软件，不仅可以用来查询词条，还可以使用其中的随机阅读功能当作打发时间的趣味读物。



软件界面与词典类软件很相似

手机变身监控器——IP摄像头



操作界面及监控效果

□大小：889kB □下载：http://t.cn/SbUQIs

想把手机变成无线摄像头么？这款“IP摄像头”就能做到！它的优点是支持多种监控方式并完全免费。使用时，先调节视频图像设置，包括分辨率、视频质量等，之后选择是否开启音频并勾选“防止进入休眠状态”，完成后点击最下方的“启动服务器”。

监控时，手机屏幕会变成摄像头状态，在屏幕上方的“连接方法”中可选择通过WiFi或移动互联网发送图像，默认为前者，屏幕上会给出访问IP，利用它即可进入查看界面。在该界面中软件给出了多种访问方式，可以使用媒体播放器、Skype或者其他视频聊天软件等10种方式。

点评：虽然这款软件设置比较麻烦，但值得肯定的是它支持后台运行，甚至在锁屏状态下还能监控，不过目前仅支持少数机型。

程序大总管——AppMonster Pro



□大小：107kB □下载：http://t.cn/SbU8zK

“AppMonster Pro”在Android Market的售价高达人民币21.35元，聪明的你或许会绕道选择国内汉化后的特别版——“软件管理”。别看翻译来的名字与原意不同，但软件本身是完全一样的，笔者测试时未发现木马和广告，可以放心使用。作为工具类应用它有许多特殊功能，比如当你从Android Market下载完软件时，若不做额外处理，系统会自动删除安装包，用户无法备份或把它们分享给别人。AppMonster Pro就可以把下载后的安装文件保存为APK格式，通过电子邮件、微博等方式共享给好友。除此之外，它还具备检测软件是否内嵌广告和转移数据至SD卡等功能。

点评：除了一般的软件管理、卸载操作以外，AppMonster Pro还兼有数据备份、应用分享等功能，极快的运行和使用速度可以媲美系统内置的管理功能。



软件操作简单，设置丰富



■北京 墨汁作寿

冬天的第一场雪

北京降下了冬天的第一场雪，让小编感受到了真正的寒意，而且相信对很多刚刚公布业绩的厂商来说，这场雪似乎也下到了心里，例如来自我国台湾地区的智能手机厂商HTC，在三星业绩高歌猛进时、苹果iPhone 4s不叫好也能叫座的得意笑容中，为股东们交出的竟然是第四季度零增长的成绩。

尽管2010年HTC进入内地市场后，已经成为了安卓智能机用户的最爱品牌之一，但作为智能机新贵，在专利拥有量、配套产品等方面其实一直存在缺陷，这一问题在市场高度开放和迅速扩张时表现得并不明显，但随着智能机市场日趋保守，新市场向中低端扩展时终于暴露。HTC没有苹果封闭但完善的生态系统、三星的全面配套能力、摩托罗拉的“亲子”身份；在通讯技术的掌握上甚至不如国内的华为与中兴，以及正在日渐衰落的诺基亚、索尼爱立信等厂商，因此无论是新产品的开发还是价格竞争方面都颇有些落于下风。

另外在三星与苹果专利案广受关注的同时，其实HTC也饱受着各种诉讼的折磨，甚至为此收购了S3 Graphics（很久没看到这个名字了）以获得专利方面的诉讼筹码。但在诉讼结果上，它还不如三星，在欧美市场上多次受到禁售等惩罚。

对于亚太等新兴市场，HTC的价格又成为最大的阻碍，它仍然保持着G1、G2时代的定价和开发标准，新机的价格动辄两三千元，专为年轻人准备的Chacha、“达人”等产品，价格也达到1700～1800元，不要说和国产品牌相比，就算和摩托罗拉和三星的类似型号相比，价格也过于高昂，例如摩托罗拉的XT316、三星Galaxy Mini S5570等，这些春季发布的“准新品”，最低价格都已经指向了千元以下。

很多国内的智能机品牌也有与HTC类似的问题，尽管目前仍拥有价格方面的优势，但除了我们前面提到的华为与中兴之外，其他如天语、联想、魅族、小米、酷派等厂商，在核心技术的掌握上，与国际大厂相差非常远，一旦在低价位上展开竞争，很可能重演前一代国产手机品牌的悲剧。



野火S（G13）的价格已直奔千元而去，但性价比仍无法与对手相比

移动四核浪潮将至，华硕产品已开卖

数码产品的处理器对PC的追赶速度相当惊人，四核平板和手机已经注定成为2012年的重点产品，华硕与宏碁都已表示将把平板产品迁移到四核平台，HTC也表示将重点开发四核手机与平板。而更让人吃惊的是，华硕的相关产品已经开卖了，这就是其“变形金刚”Transformer的后续版本Transformer Prime，除配置1.5GHz的NVIDIA Tegra 3四核处理器和安卓4.0系统外，它还变得更轻薄，并拥有全金属壳体，当然仍然有带电池的配套键盘可选。目前32GB版本裸机的价格约合人民币3780元，带键盘价格约合人民币4410元。



AMD低能耗x86芯片获安卓支持



据称谷歌已经发布了可支持x86芯片架构的Android 4.0.1(代号“冰淇淋三明治”)源代码，并开始发送给开发者，它可以支持代号为“Brazos”的AMD低能耗x86芯片。Brazos平台通常用于上网本和低端笔记本电脑，不过其目标市场也包括平板电脑，比如图中这款平板电脑。但不知道这些原本可以运行Win7的电脑，跑起安卓来会不会“嗷嗷地快”呢。

双iPhone 4合体？三星旗舰手机W999

中国电信与三星最近联合推出了旗舰级产品W999，这是一款采用内外双3.5英寸屏的翻盖机，加上1.2GHz双核处理器、GSM 和CDMA2000双网双待等配置，其实满像是两台iPhone 4的合体产品。而作为高端旗舰产品，按照之前W799和W899的传统，其价格相当可观，大约也是两台iPhone 4的水平，可能接近万元。



尼康推出SB-910高功能闪光灯



近日尼康推出了一款面向专业和资深业余摄影师的闪光灯——SB-910。新的菜单按钮可快速进入个人习惯设定，图形用户界面（GUI）也进行了改进，使得所有操作设置都更加简便。3种照明模式可用于不同场景，还可自动检测安装在闪光灯头前部的硬性彩色滤光片。

MOTO新刀锋（Razr）征战全制式





1.2GHz双核处理器、1GB内存、4.5英寸1280×720高清屏幕、1080p全高清视频录放功能、1千3百万像素摄像头及双立体声扬声器搭配Dolby Digital Plus1/2专业数字音频解码技术，还有仅8.5mm厚度的全金属外壳机身，这就是摩托罗拉新一代“刀锋”手机。有趣的是在国内这款手机将有3个编号——MT917、XT910、XT928，分别面向中国移动、联通和电信的3G标准。3个型号在配置细节和外形上会有一些差异，我们就在这两张图中找找不同吧。

头牌新闻

明基投影机2012年新品盛大发布

■本刊记者 魔之左手

2011年11月28日，明基BenQ 2011-2012投影机年度新品发布会在上海宝山国际民间艺术博览馆举行。发布会通过博物馆内多种投影方案的直观展示，将“产品”和“应用”合二为一，表现出明基投影机新品的优异性能。

此次BenQ展示了30余款新机种，包括4款3D家用投影机、10款教育短焦投影机以及10余款商务投影机，更率先推出业界第一台高亮度纯激光光源技术投影机LX60ST。除此以外，LED便携机种GP2也在发布会上亮相。BenQ此次推出的新品涉及商用、教育、家用、工程、个人娱乐多个领域，拥有激光光源、1080p 3D，短焦家族，PointDraw2.0、LED微投影、双灯工程机等多种产品，几乎将投影机所有细分市场全部覆盖，可满足不同层面用户的需求。



明基电通技术产品中心总经理陈其宏（Peter Chen）、德州仪器DLP亚洲区业务总监黄志光（Desmond Wong）、明基中国营销总部投影机事业部总监黄振宇（James Z Huang）、明基电通中国营销总部总经理杨承泰 (Tony CT Yang)共同展示新品（由右至左）

硬件店

罗技UE首次在中国发布高端耳机


发布会上华语天后张靓颖现场完美献唱

2011年11月25日，罗技宣布旗下高端耳机品牌UE正式登陆中国，带来8款全新旗舰产品。罗技UE全球音乐大使、新生代华语天后张靓颖，在发布会上倾情献唱，现场演绎UE原音魅力，共同谱写罗技UE在中国新的传奇。随着罗技UE新品的上市，罗技UE还与QQ音乐合作同步推出了“我就是Music”的主题活动。UE将动铁技术运用到耳机行业，并专注于定制监听入耳式耳机的设计和开发。其独特的技术优势和定制化服务，使得UE迅速赢得众多专业人士认可。发布会推出了罗技UE通用型系列，入耳式隔音耳机、无线头戴式耳机和便携无线音箱等类型的8款新品，其中包括罗技UE TripleFi 15vm隔音耳机和罗技UE3500无线头戴式耳机等经典产品，价格从99元到1999元不等。全部耳机产品均配备麦克风，并采用通用连接和语音接入技术，能够实现与智能手机、平板电脑、MP3播放器等数码产品，以及家庭音响的兼容应用。隔音耳机特别配备多种型号耳塞，佩戴舒适并达到隔离噪音的效果。

E人E本T4开启数字书写时代

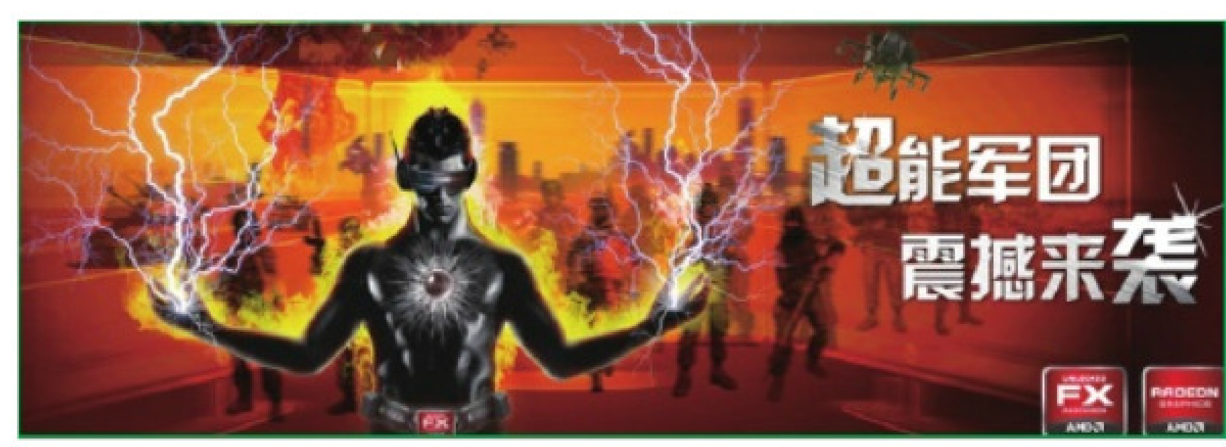


壹人壹本CEO杜国楹将首台T4赠予中国文字博物馆

2011年11月23日，壹人壹本发布了E人E本T4。“数字书写”是以屏为纸，利用电脑屏幕替代传统的纸张，使用电磁笔操作，使人们在保留传统书写习惯的同时，实现书写信息在信息化时代的数字呈现与交流。壹人壹本CEO杜国楹表示：“在计算机快速普及的今天，键盘输入对汉字文化产生了极大影响，汉字书写传统正在被人们所遗忘，‘提笔忘字’现象愈演愈烈。壹人壹本希望以科技的力量改变这种现状。”T4的外观依旧沿用经典商务风格，采用8英寸屏幕，厚度仅1.06cm，重量为520g，并提供了标配皮套。它采用分辨率1024×768的IPS显示屏可视角度170°、搭载1.2GHz飞思卡尔i.MX53处理器。另外它的“笔式交互操作系统”（EPOS V4.0）是基于Android 2.3系统的深度定

制，还提供了名片拍摄仪、USB转VGA投影仪、USB转有线LAN等可选配件，延续了全网络连接模式。E人E本的智慧云（MindCloud）也同时亮相，为用户升级了E本书城、E本商城，而云同步和企业云应用服务亦即将推出。

AMD官方超频大赛正式启动



2011年12月，主题为“超能军团 震撼袭来”的AMD FX官方超频大赛正式拉开序幕。本次活动重点划分为“显卡常规超频”“CPU液冷超频”以及“CPU极限超频”三大部分，将汇聚全国范围内的超频爱好者一较高下。超频大赛活动指定AMD FX 8150 CPU与AMD Radeon HD 6850显卡作为参赛产品，分别在北京、广州、成都三个赛区现场举办。2月5日将进入决赛环节，在北京举办的现场总决赛，将最后角逐出“显卡常规超频”“CPU液冷超频”“CPU极限超频”获胜者各1名，并成为AMD超能军团成员。

ThinkPad X1笔记本电脑荣获2012年度iF产品设计大奖



联想集团于2011年12月2日宣布，iF设计奖评审委员会已选择ThinkPad X1笔记本电脑作为计算机类别中的权威的“2012年度iF 产品设计大奖”。iF设计奖评审委员认可其卓越的设计品质，包括在外观涂层、材料选择、创新设计、环境影响、功能、人体工程学和品牌价值上杰出设计。ThinkPad X1笔记本电脑最薄处的厚度仅为16.5毫米，重量1.71kg，拥有出色的坚固性。它采用了全新设计的防泼溅键盘、杜比家庭影院V4（Dolby Home Theater v4）音响、高清显示器、HDMI接口和英特尔无线显示技术、720p摄像头、高清晰麦克风和高级通话模式。另外，借助联想“快速充电”技术，仅30分钟就可将电池充到80%的电量。

SP广颖电通推出Touch T01超迷你U盘

2011年11月22日，SP广颖电通宣布将于近期推出超迷



你U盘——Touch T01，其整体仅比指甲盖略长，连接USB插头上时尺寸只有10mm。这款超迷你U盘外型简洁，体表采用雾面金属材质，能够有效避免沾染指纹；无盖帽的设计方便用户使用。Touch T01采用COB(Chip On Board)最高等级IC封装技术，能够达到防尘、防震、防水的立体防护，在最大限度上降低了数据遗失的风险。它提供了4GB至16GB的不同容量，以满足市场多元化的需求，还拥有着终身保固和完整的售后服务，并可免费下载SP Widget备份和安全防护软件，另附赠诺顿2011杀毒软件（60天试用版）。

网络帮

中国电信和AT&T公司签署战略合作框架协议

2011年11月30日，中国电信与AT&T公司在北京签署战略合作框架协议，该协议旨在共享双方基础设施和资源，降低运营成本、提升客户体验，并在基础设施建设、支撑系统、运营流程协同等方面达成长期合作，联合拓展客户市场，建立长期的双赢关系。通过与AT&T的战略合作，中国电信将能够通过AT&T的网络提升在美洲的端到端服务能力，从而更好地服务中资以及亚太区用户在美洲的落地需求。另外中国电信与AT&T通过直连双向的Wi-Fi漫游合作，为双方的客户提供更好的无线宽带漫游服务。

WebQQ联合金山快盘推出在线云存储服务

2011年11月22日，WebQQ联合金山快盘宣布正式推出在线云存储服务，为用户的一站式云桌面体验升级。在新的云存储服务中，WebQQ用户可以选择绑定QQ网盘及金山快盘，用户可以将金山快盘容量升级至15GB。同时，通过WebQQ绑定的快盘可与已有快盘账号互通；绑定一个网盘后，用户还可根据自身需求重新选择绑定另一个网盘。

晶合快评

网网网

■晶合实验室 世界

在大家都忙着迎接新年的时候，单位的办公用机似乎也想凑个分子——傲娇了，瘫痪了，歇了。上了年纪的电脑似乎真的不适合与年轻的Win7“同居”，虽然恢复了系统但还得装一堆驱动和软件，还是先把家里的旧笔记本搬来凑合用吧。可惜好景不长，第二周我的本子开始“水土不服”：首先是不能通过LAN上网，困扰了一周之后发现是屋里的端口问题；而后是WLAN在我吃完晚饭之后就突然死活连不上，信号弱爆了，后经查明——灵异事件……好在白天安然无恙，但是仍始终无法访问一台公共计算机里面的共享文件夹。郁闷，别人的笔记本就妥妥的。

除此之外，还有时常抽风的网速以及“连接被远程服务器关闭”的“温馨提示”。不过这已经不是什么新鲜的事情了，家里ADSL的网速和十几年的宽带价格比QQ每天必崩溃1次的频率还要稳定。以下是某水区真实的各地网费价格不完全统计。

地区	接入类型	带宽	价格（包年）	备注
上海	电信ADSL	2MB	1800元	-
北京	联通ADSL	2MB	1680元	-
柳州	电信ADSL	2MB	1068元	私下找人876元
成都	电信ADSL	2MB	960元	包月价格
内蒙古	铁通ADSL	2MB	800元	只提供包年
厦门	联通ADSL	2MB	600元	免费升4M
安徽	电信ADSL	4MB	1908元	-
杭州	电信LAN	4MB	1380元	上下行对等
济宁	ADSL	4MB	400元	-
西安	电信ADSL	6MB	1908元	包月价格
廊坊	电信ADSL	6MB	600元	-
天津	联通光纤	8MB	1788元	宽带+固话+手机套餐
大连	ADSL	8MB	1200元	包月价格
深圳	电信ADSL	12MB	2380元	-
中国台湾	光纤	20MB	3600元	包月价格
星洲	WLAN	54MB	600元	-
香港宽频	ADSL	100MB	1200元	包月价格

好吧，我忍了，谁让你在帝都呢？不过好消息是最近上海和北京的宽带将会免费提速，而且电信和联通已经针对此前的“反垄断案”向发改委提交了整改方案和中止调查的申请，号称5年内公众用户上网的单位带宽价格将下降35%左右，并立即着手实施。如果这5年中，中移动再无比饥渴地杀入到宽带市场，价格战也许会打得更响，也许。

移动可以增长的空间正在越来越小，从最近几份财报来看，中移动的净利润增速在放缓，2G语音业务市场趋于饱和，而3G的表现也不尽如人意。在目前数据应用占主流的3G市场上，移动并不占优。在宽带和无线网寻找新的增长点的确是个不错的选择，听说再过几年还要开发自己移动操作系统和在全国建设蔬菜与猪肉供应基地。以上有一部分是骗你的。不过有些动静已经可以亲眼看到了，例如我所居住的小区，每个楼层都开始安装这种奇怪的玩意儿。“双频合路器”，这不就是传说中的“安式回转加速喷气安式回转炮”么？完成度挺高的嘛。骗你的，下面的铁盒子明显标有“WLAN”和“2G&TD”的标志，看来等不了多久移动也会有无线上网套餐了，只要价格别那么坑爹就行，当然用不用它还两说。



世界提前给大家拜个早年



这个月另外一件事情就是我的网站又挂了。这个廉价的VPS除了“母鸡”总是被其他网站拖死之外配置还是很好的，我发誓绝对没有做对不起它的事情啊！不然的话又要回归到JustHost，不过人家不限流量和使用空间，一年300元的价格也完全能承受，用来拖网盘资源和做代理都非常合适。不过国外主机也有一些限制，如果违反了某些规定被查到也要停站的（也就是TOS violation）。比如上次不小心存了大量的MP3和RAR文件就被警告了，客服发邮件说你不能把我们的空间当作文件存储的地方，请按某列表删除它们，或者我们来帮你解决。别，咱还是手动吧，转移后赶紧回了一封。客服效率很高，5小时后回复：你没删干净。好吧，我耍了个滑头把一个大文件改了名并转移了路径，果然不行，删之。

看来我们已经越来越离不开网络了，假如某一天地球上的互联网完全瘫痪，我们的生活肯定会变得一团糟。无法工作、无法联系朋友、无法娱乐、无法知晓各种新闻，甚至对于某些人来说吃饭都是个问题。在此呼吁联合国在全世界范围设立“断网日”，这样我们又能多放一天假了，哈哈。

漫画作者：wulock

多益网络

暴力老男孩PK坦克白猿 《神武》95级新宠攻略详解



《神武》“飞跃三界”中六大新宠早已登台亮相，各种技能资质已然成为玩家茶余饭后的热议话题。今日，笔者本着公平公正的原则，摒弃以貌取“宠”的观念，和大家探讨一下六大新宠中95级新宠“烈焰战神”以及“千年白猿”的技能攻略。

烈焰战神——偶是暴力老男孩

烈焰战神，宠如其名，作为一个战神屹立于战场不倒，杀人越货，居家必备，偏偏卖萌自命老男孩。下面，我将分析暴力老男孩是如何地暴力。

资质

攻击：1400~1550　防御：1450~1500

体力：1400~1500　法力：1300~1450

速度：1350~1500

法术分析

笔者认为，战神的“烈焰斩”实战性非常强。下面我们就对其进行分析。

首先，我们要了解“烈焰斩”。“烈焰斩”触发的是火系攻击，那是一个法术攻击，是受灵力影响的，所以大家不要期望那法术攻击能与MW、LG的单法相比（怎么说战神也是一只攻宠嘛）。但是，请大家不要忽略那火系攻击，你可以把那伤害理解为——传统的“钢板”PT，被血敏TG“疾风雷”一下。而且，经过笔者的实战证明，对普通的野怪触发“烈焰斩”，其伤害基本与物理攻击持平。那就相当与一个变相的高级必杀。

其次，“烈焰斩”触发的概率是30%，整整比高级必杀的概率高了10点，那是一个多么恐怖的数字（大家也可以联想一下，必杀与高级必杀在概率上相差10点，但实战差距是多大）。

总体来说，我们可以把“烈焰斩”理解为物法双攻。所以对于PT、DF、HS等“恶心性钢板”，在“烈焰斩”面前，都将豪气不复返，而那些法系的更加不用说。这些，你懂的。

推荐路线及打书(重要性由上到下)

作为一个强悍的战神，我们都要时刻关注其出手次数，因为这是决定你的战神能否更多地使用“烈焰斩”，无疑这是其屹立于战场的一个主要元素。

暴力宠——加点：5L

1.烈焰斩　2.高级连击　3.高级追击　4.高级反击

5.高级夜战、高级吸血　6.高级防御

使用建议

如果玩家对自己的战神没有足够的信心，建议不要让战神作为首发宠。因为在帮战或者团P的中期，有“烈焰斩”的战神是攻击敌方玩家的重要利器。

千年白猿——坦克新宠，穷人的福音

千年白猿，作为一只新宠，无疑让笔者相当纠结，主要因为它没有特殊技能，更没有特别好的资质。不过细心想一下，还是有可取之处的。

资质

攻击：1450~1530　防御：1450~1530

体力：1450~1550　法力：1250~1400

速度：1350~1500

宠物分析

从资质上看，白猿确实没有战神的强悍、九头的高速、浣熊的硬朗，但我们不难发现，白猿的资质都是非常平衡，这是其他高级宠所没有的特质，而且笔者多次洗白猿的时候发现高级追击、高级强力、强壮，所以笔者推断，这3个技能应该是白猿的固有技能，而且出现的概率非常高。

推荐路线及打书（重要性由上到下）

基于白猿拥有平衡的资质与高级追击+高级强力，笔者推荐让白猿走坦克路线（加点：3L1N1T）。

A.偏向输出型

1.高级连击　2.高级吸血　3.高级强力　4.高级偷袭

5.高级勇敢

B.偏向肉盾型

1.高级连击　2.高级吸血　3.高级防御

4.高级保命、高级神佑　5.高级勇敢

使用建议

如果跟一只坦克白猿并肩作战，玩家必须自身拥有一定的生存能力（都不想打宠，不打你打谁啊），而且最好拥有增加我方属性或者降低敌方属性的特技，直接能让对方失去战斗的激情。P



碧波仙子



新宠大集合　　烈焰战神超强技能

搜狐畅游《鹿鼎记》职业等级冷门修炼法



玩过《鹿鼎记》的朋友们都知道，游戏里有两种等级设置，即人物等级与职业等级。前者很好理解，大众RPG网游都有人物等级；后者属于《鹿鼎记》独创，代表一个职业的修为等级，药师有药师职业等级，剑客有剑客职业等级……

职业等级虽然名气不如人物等级，但却是玩家们不可忽视的重要系统。装备的穿戴、技能的学习、攻击力高低都与职业等级有着千丝万缕的联系，无视职业等级，你就不可能成为强者。

职业等级主流修炼方式

关于职业等级的修炼，大众熟知的方法是：前期在中原地图的各个职业场景内修炼，比如冀中寨、野人谷、石龙洞等地；中后期前往龙掘之境，在自建城市购买矿牌后（需要加入城市方能购买），组队在野外寻找矿井，杀怪升级。

毋庸置疑，刷矿升级是最有效率的修炼方式。但，龙掘之境玩家势力众多，而矿井的数量有限，这就决定了刷矿升级并不是一条好走的路。或许，你与队友们刚刚找到一个储藏丰富的矿井，还没来及高兴就被强大的敌服队伍横刀夺爱；或许，你与同盟服务器的队伍共同盯上了一个矿井，却因为网络问题没能抢到矿井；或许，你被同盟玩家残忍地杀害，只因为某矿井的资源十分丰厚……

每每遇到以上情形，你是否会长叹一声，然后默默地离开？其实你大可不必如此，没了矿井，我们依然可以修炼职业等级，只是方式稍微有些冷门。

冷门修炼法之科举考试

《鹿鼎记》里的科举考试不仅能给予人物经验值、打造图、天赋丹、天赋要诀等奖励，还会送职业经验值给玩家。玩家只需要在京师科举主考官崔翰林那里，将科举奖励的人物经验值更改为职业经验值就可以参加考试，修炼职业等级。不过，这样一来，我们就无法获得人物经验值了。正所谓“鱼与熊掌，不可兼得也”，大家还是自行取舍吧。

冷门修炼法之师门任务

师门任务，又称职业任务，玩家入门后，可以在本职业场景中找相关NPC领取。此类任务很简单，无非就是跑腿、杀怪、寻物。生活类任务物品可以在扬州玩家地摊上购买。找到师门任务NPC后，与之对话，选择职业经验奖励。然后，每做一次任务，你就会获得职业经验值。建议：师门任务前7次是多倍经验奖励，所以大家每天只完成前7次任务就可以了。

冷门修炼法之吆五喝六

是的，你没有看错！吆五喝六副本也会奖励职业经验值，而且相当丰厚。

首先，你要组好队伍，进入吆五喝六休息室。接着，在休息室找到领取双倍的NPC，将奖励切换为职业经验值。如此一来，我们在矿山寻宝与击杀骰子时获得的经验就变为职业经验值了。

冷门修炼法之英雄楼挂机

在系统设置里点击进入“畅游网”，然后在弹出的网页中找到“英雄楼挂机”指令（也可以输入网址http://www.cyou.com/ldj/hang/index），开始挂机。挂机时间为30分钟。完成挂机后，选择职业经验奖励，就可以在游戏中的扬州英雄楼NPC处，领取职业经验卷。阅读属于自己的经验卷，就能获得职业经验值。注：每天只能参加一次挂机活动。

综述

除了以上方法外，在龙掘之境击杀黄金怪，也是一个不错的修炼方式。龙掘之境盘踞着实力较强的黄金怪（Tab键打开地图可以查询），击杀黄金怪，我们会获得人物经验、职业经验、尾经验、珍兽经验、佣兵经验……几乎所有经验都可以从黄金怪身上获取。P



刷矿


师门任务


吆五喝六

完美世界



《剑灵·诀》天空之城&青霄殿极限攻略

作为曾经的神族领域，天空之城是神族的移动要塞，也是高端玩家的修行场所，它肩负着抵御魔族，作为神族攻坚之底的重大责任。而青霄殿，则是天域之中最困难的修行之地。玩家们必须在这里挑战自己和其他人的极限，并通过自己的努力最终获得对应的奖励，而这一切，又和天空之城有着戚戚相关的联系。

天空之城

天空之城作为一张30~50级的地图，虽然挑战起来不是很难，但是却能让玩家乐此不疲，因为在天空之城，玩家要面对的不仅是普通任务和怪物，还有机会遇见该领域的Boss，打败Boss会获得翅膀以及坐骑的奖励。

天空之城的另外一个亮点在于其同名副本。这个副本与普通的2D网游副本不同，反而有些类似于当年《魔力宝贝》的分时概念，可以白天黑夜分别进入同一个副本，但面对的怪物、Boss却截然不同，更有机会获得梦寐以求的翅膀以及坐骑。天空之城的副本分为两种，白天副本和黑夜副本。白天副本30级可以进入，每天1次，而黑夜副本则是50级可以进入，每天也仅有1次，在副本中能获得大量的经验奖励，而最重要的，还是翅膀。

翅膀作为《剑灵·诀》全新增加的重头道具，不光能够给玩家带来更多的属性加成，最关键之处还在于拉风之极。翅膀分为三个级别，每个级别都会带有一个随机属性。翅膀可以给蓝色以上的坐骑装配，装配完之后，翅膀上的属性会增加到马匹上，同时，你的爱驹将长出华丽的两只翅膀，让所有经过你身边的人都羡慕地回头观望，让你成为众人瞩目的焦点。

青霄殿

作为天空黑夜和白天之外的副本，青霄殿则完全不像他的其他兄弟那样安静平和，青霄殿是《剑灵·诀》有史以来最需要高度专注性的副本，没有之一。青霄殿的打法十分简单——在一定时间内保证NPC的安全，一直护送他们至消灭完所有小怪，就这么简单的两条却有很多人做不到。首先，NPC相隔很远，而且怪物刷新的速度很快，要想同时保护十分困难，其次，最终出现Boss的质量是取决于时间，也就是说，时间到之后，剩余的怪越少，Boss掉落就越好。既要保护NPC的安全，又要尽可能地杀掉怪物，听起来容易，做起来难。首先要快速攻下青霄殿，起码要保证2点：强大的面伤能力以及优秀的续航能力，因为在青霄殿中，几乎不可能找到让你休息的时间。

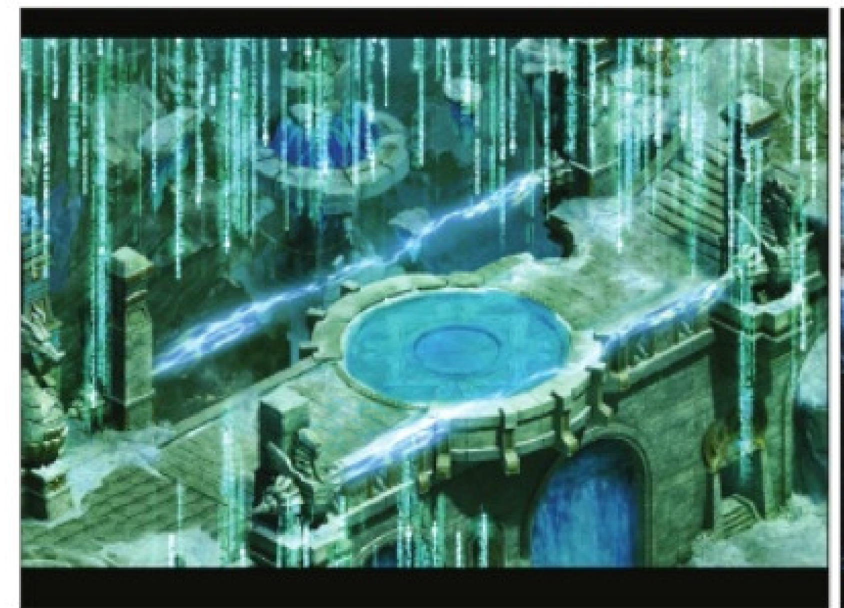
青霄殿最佳配置：2铁羽、2玄真、1仙道或者1铁羽、2仙道、2剑圣。然后就是打法的区别了。铁羽或者玄真多的队伍可以使用响靶和火蛇阵来吸怪，首先保证NPC的存活，再集中火力一块一块地方地清怪，这样做的好处是队友之间压力不大，也不会需要太敏感的操作。而2仙道+2剑圣的组合则更注重于通过仙道的无差别面伤来最快地把三块地方的怪都引到一处，接着通过高伤害力来快速秒杀所有的怪，这就需要队友之间的装备和默契配合了。之所以选仙道，主要就是因为仙道的AOE技能是唯一一个不需要锁定目标的AOE，可以更快地吸引到所有的怪物。

速度、意识、耐力、续航，这就是在青霄殿中最需要的东西，由于三个NPC处怪物刷新的时间是有间隔的，只要掌握得好，迎接完美最终Boss的日子就指日可待了。

天空之城是梦想的第一步，这是华丽的开始，是空战的开始，是更多战斗的开始，而青霄殿也能让你体验到与众不同的刺激快感，觉得自己的实力强大吗？来青霄殿闯闯吧。



天空之城1



天空之城2



天空之城3

巨人网络《绿色征途》新资料片“武魂觉醒”一月试玩心得



本次《绿色征途》的资料片“武魂觉醒”，主打的内容便是全新的“武魂系统”，武魂是在主装备的基础上以辅助装备的姿态出现在游戏中，像许多勇于尝试新东西的玩家一样，自官网公告一出，笔者就马不停蹄地试玩起来，经过了几天的体验之后，笔者终于对本次新资料片的两项新功能有了初步了解，下面就来和大家分享一下自己的试玩心得。

一、个性与犀利并存：武魂

当服务器更新完，笔者进入游戏的时候，仓库旁边的NPC武魂管理员周围已经熙熙攘攘，挤得水泄不通，好不容易点开它，从里面的讯息得知，武魂分为两种，分别是鲲鹏和剑灵。鲲鹏属于智力型武魂，偏向于增加人物的魔法攻击力；剑灵则属于力量型武魂，偏向于增加人物的物理攻击力。通过摸索，发现凝练它们非常简单，只需要平时祈神时很大几率下得到的元神珠和在家族地图使用钻石兑换的天书，就能进行凝练。按照两种类型的武魂选择后，成功凝练出的武魂，初始成长率、资质、属性均为随机属性。

武魂的介绍

只要角色达到120级就能随身携带一个武魂，打开C键人物功能来观察其属性。经过笔者在武魂管理员了解到的基本细则，武魂能循序渐进的通过升级、进阶、镶嵌星魂石等方法增强本身的实力。武神能力的高低跟武神的属性、资质和成长率有关，对应的项目数位越高，武神能力也就越强。

升级：武神可以升级，升级经验可以使用道具“三千年蟠桃”和“六千年蟠桃”获得。每次武神升级五大属性就会得到成长，除了力量和智力每次加4点外，敏捷、精神和体质都只加1点。

进阶前的升星：武魂可以用“四魂之玉”进行升星，随着星数的提高，武神的能力也会得到提升。武神每个阶段最多只能升到10星，但是也可以不用这个道具升星，在武魂管理员处使用免宝石冲星星，所谓的免宝石冲星星是指武魂在等级达到50级后，在武神管理员那里只消耗冲星手续费冲星，每人每天只能给武魂免宝石冲星一次，每个武魂也只能每天免宝石冲星一次。

亲密度：玩家在线即可增加与武魂的亲密度，每在线1分钟可获得5点亲密度，一天最多可增加1000点。亲密度和武神进阶有关，共有四个阶段，每次进阶后上一阶的星星会消失，但星星带来的原本能力会保留。

笔者现简单总结几条武魂好处：

1.佩戴简单无要求。只要满120级的玩家就可以随身携带一个武魂，打开C键，在人物界面查看详情。

2.没有繁琐的锻造过程，只需元神珠和天书就能在武魂管理员处打造。

3.锻造及升级武魂使用的道具全部免费，还有每天一次的免宝石升星。

4.镶嵌的星魂石也并不花钱，并且内有隐藏功能，有待激发。

5.升级和进阶后的武魂，能力得到提高，让佩戴者在瞬间达到实力的激增。每升级一次，主体属性增加4点，附属属性增加1点。

6.武魂到达100后，会有醒目的酷炫外形，让主人彰显个性，在人群中特立独行。

7.武魂凝练出后对初始属性不太满意，也可以用“聚元露”进行刷新；初始资质则能使用“灵泉露”在保持初始属性和成长率的情况下进行刷新。

二、实用与荣耀并驾齐驱：勋章

通过使用500竞技点数在竞技场战备官处兑换所得，勋章分为挑战奖章和先锋奖章两种。挑战奖章可以大幅度提高佩带者在竞技场中的进攻能力包含提高攻击力和忽视概率，当挑战奖章等级被提高至中尉时可以领悟技能“一臂之力”，使用该技能可以将队友拉到自己身边；先锋奖章能大幅度提高佩戴者竞技场的生存能力、防御力、生命值和抗忽视概率。

在本次的“战魂觉醒”新资料片试玩过程中，笔者通过两种截然不同风格的装备道具，深深体会到了整个资料片在设定上依然保持着倾向于非付费玩家的原则，在《绿色征途》中你只要肯投入时间，就能让自己的实力免费激增！P



武魂管理员处的详细介绍



佩戴武魂剑灵后的玩家



凝练成功后两种属性截然不同的武魂



拥有武魂后的人们在尽情地厮杀

汇众教育 IT门外汉华丽变身游戏大佬



从一个IT门外汉到一名专业的游戏开发工程师，从名不见经传的旅行社到中国知名游戏企业——盛大。通过自己的不懈努力，王柏鑫成功实现了职业生涯的华丽转身。

渴望新的突破

王柏鑫来自一个普通的职工家庭，很小的时候就学会了独立、自强。穷人的孩子早当家，10岁那年，父母迫于生计到外地做生意，王柏鑫用弱小的肩膀扛起了整个家，成了“管家婆”。对于一个只有10岁的未成年人来说，在没有大人的照顾下很容易出现叛逆、贪玩、变坏的倾向，但王柏鑫始终是个单纯、听话、向上的孩子。因为他知道，只有勤奋读书，才是出路。王柏鑫没有辜负亲人的期望，2000年他顺利考上大学，来到大连水产学院就读。

大学毕业后，王柏鑫应聘到旅行社做旅游计调，负责旅游团的行程安排、住宿交通的安排及价格核算等等。说得再具体一点，计调其实做的就是操作和联络工作。这个工作包罗万象，虽然有许多“特权”，但压力也大，尽管干的全是琐碎小事，但出了问题就是大事。王柏鑫在这份工作中得到了很多锻炼，逐渐成长起来。尽管发展的道路顺风顺水，但王柏鑫还是希望自己的职业生涯能有新的突破，他希望为自己寻找新的机会。

踏上追寻梦想的道路

2008年11月，怀着对未来生活美好的憧憬，王柏鑫从旅行社辞职，再次踏上了求职的道路。但王柏鑫寻遍整个招聘会，都没有找到一个适合他的岗位。一次次的面试失败，他发现在大学里所学的专业和之前旅行社的工作经验都没了用武之地。通过学习充实自己的想法在王柏鑫的脑中油然而生。

王柏鑫初步选择了几个学习的方向，经过对行业前景、发展空间等的权衡比较，王柏鑫最终选择了发展前景好、人才需求量大的游戏开发工程师专业。咨询、走访了多家游戏开发培训机构后，当他走进汇众教育北京中关村（游戏）学院的时候，经验丰富、热情耐心的老师，浓厚的学术氛围给王柏鑫留下了深刻的印象。经过老师对课程的介绍和对学校的进一步了解，王柏鑫终于下定决心，报名参加了该学校的游戏开发工程师培训课程。

厚积薄发 实现职业角色的成功转变

进入汇众教育中关村游戏学院后，王柏鑫每天都会学习到新的技术，也会遇到新的问题，在学习和解决问题的过程中，不断地提高自己的技术能力。尤其是在上机实战部分，实战课比例很高，每次课的理论内容都会配合实战任务需要完成，既巩固了所学的理论知识，又可以通过上机提高自己的动手实践能力。王柏鑫在大量项目实践中积累了项目经验。

在参加游戏开发培训一年时间里，王柏鑫学到的不仅仅是书本上的知识，还在老师的言传身教下明白了很多做人的道理。尊重、谦虚、严谨、责任，这八个字是王柏鑫体会最为深刻的。每个老师在走进教室的时候都会面带笑容向同学们问好。每次有同学向老师请教问题的时候，老师都会耐心细致地解答，直到同学们全部弄懂明白为止。

从汇众教育中关村游戏学院毕业后，在学校就业部老师的推荐下，王柏鑫顺利入职盛大游戏公司，走进了中国享誉盛名的游戏公司。

回想起之前的生活，王柏鑫感慨万千。一个选择、一次教育历程让王柏鑫的人生发生了重大的转变，他彻底重塑了自己的职业发展之路，完成了华丽转身。网址：http://www.bjgamecollege.com 或 http://zgc.gamfe.com



办公区



教室

学生作品

头牌新闻

“金翎奖”颁奖盛典在京隆重举行

■本刊记者 键盘

2011年11月29日下午，年度中国优秀游戏评选大赛“金翎奖”颁奖典礼在中国人民大学如论讲堂举行，来自政府、60余家游戏企业、百余家媒体的专业人士参与了此次颁奖典礼，共同见证了本年度最受玩家喜爱和期待的网络游戏、网页游戏、手机游戏的优异成绩。

新闻出版总署科技与数字出版司副司长宋建新在颁奖典礼上发表了致辞，他表示中国游戏产业经历了从无到有、从小到大的过程。宋建新回顾了本届ChinaJoy的成绩，并给出了高度肯定。对于游戏出版产业的发展离不开中央相关部门的支持，宋建新表示了由衷的感谢。同时，他也希望游戏行业能够以最好的研发、技术和服务，贡献出最好的网络游戏出版物。


新闻出版总署科技与数字出版司司长张毅君

本届金翎奖活动受到来自全国的数千万玩家朋友的关注，通过短信方式共收到近200余万张投票，在金翎奖这个中国最有影响力，最真实反映玩家心声的平台上，将他们的希望传递出来。玩家在评选活动中的高度参与，反映出玩家对于游戏企业产品、服务等方面的真实评价，同时也反映出玩家对游戏行业发展的关注与期待。玩家在推动中国游戏产业的发展中，起了非常重要的作用。玩家作为游戏的最直接参与者，对游戏产品质量以及对游戏公司服务质量的评价，能够促使游戏厂商更加了解自身的产品优势以及不足，促进游戏厂商不断改进自身产品和服务，从而促使游戏行业更好地发展。与会领导在掌声中颁发了包括手机游戏类、网页游戏类、网络游戏类、媒体类四大类15个奖项，各大游戏公司的高管在与会观众和近百家媒体参会记者的掌声中，领取了属于他们的无尚荣耀。P

晶合新作

《神仙传》开放新版本



2011年12月9日《神仙传》开放新服，并同步开启12生肖宠物、蟠桃盛会、主城攻城战等新内容。游戏利用自主研发的3D Power引擎打造出瑰丽宏伟的神话世界，并力邀国内顶级配音团队“月之门”完成背景音乐的创作。游戏首创了无限制人神分离战斗体系，玩家可以在人类和神祇之间进行自由转换。同时还打造了五大神职系统，可令玩家自由选择双职业。除此之外九大城池争夺战，让玩家体验到攻地掠地的快感，更有天灾逃生、虚拟生态农场和开放式的家族洞府系统等众多玩法，让玩家获得更好的游戏体验。

《兵王》不删档封测开启

魔幻战争网游《兵王》不删档不限号封测开启。官方特约美女主播团队每晚与玩家们视频互动，每天有数万玩家参与的战争，还有特色军团魔甲参与战斗。游戏中还有多层次PK竞技、多维度交友互动等趣味玩法。

《坦克世界》新版定名“重装上阵”

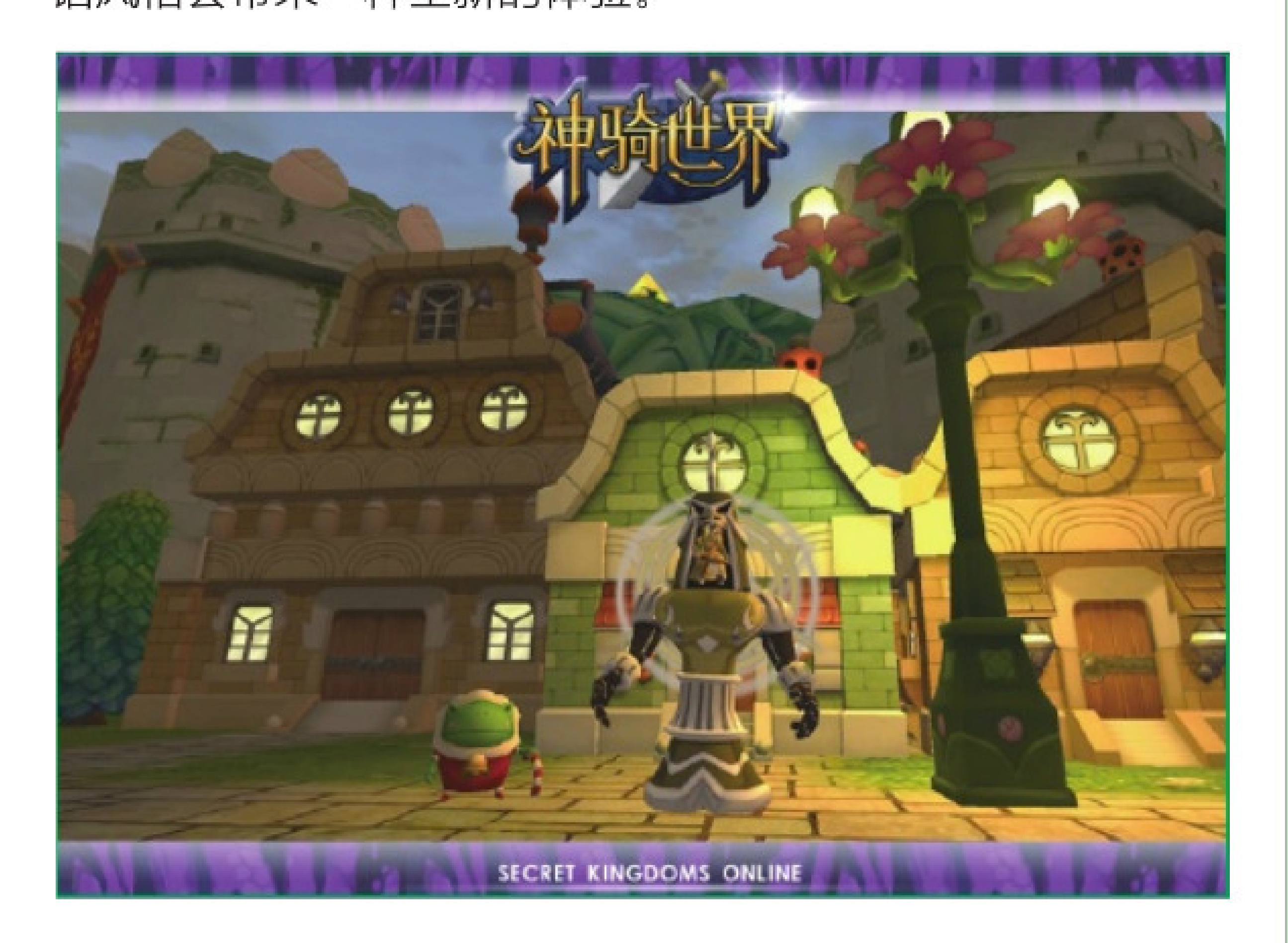


《坦克世界》全新版本于2011年12月5日定名“重装上阵”。新版带来游戏内容的升级，包括画面、玩法、系统、新坦克及新战场等，让玩家能体验到更加有趣的坦克战争。新版于12月中旬正式推出，更多新版特色及活动请留意《坦克世界》官网。

《神骑世界》12月9日不删档测试

3D网游《神骑世界》于2011年12月9日开启不删档测试。本游戏是由来自EA、动视、Westwood等知名游戏公司

的人员开发的一款创新的3DRPG网游。游戏没有职业限制，只要切换坐骑就可以切换职业。对比其他奇幻类网游来说，本游戏的风格显得轻松、梦幻。对于国内玩家来说，这个童话风格会带来一种全新的体验。



晶合热点

《神魔·不信邪》MV全球首映礼



《神魔·不信邪》MV首映礼的主持人、任贤齐和林炳存

2011年11月28日下午，任贤齐在北京假日皇冠酒店宴会厅为全新专辑主打歌曲《神魔·不信邪》举行MV首映礼。这是任贤齐与完美世界网络技术有限公司的再次合作。同时，本曲也将作为网络游戏《神魔大陆·暮光之城》的主题曲面向全球发布。《神魔大陆·暮光之城》是完美世界自主研发的3D西方奇幻网游，采用优化后的Angelica 3D引擎，使得3D场景更加逼真，并提高了游戏的稳定性。同时，其“飞行空战”“成神入魔”等新玩法也诠释了“玩家改变世界”的新理念。

三国杀王者之战全国总决赛结束

2011年11月27日，历时8个多月的游卡桌游第十届三国杀王者之战全国总决赛圆满结束。本届比赛以三国杀3v3为主要比赛模式，共设12个分站，是首个全国规模的也是到目前为止参与人数最多的中国原创桌游竞技比赛。各个分站的精英经过海选、分区决赛的层层选拔最终进入全国总决赛。比赛中，各大网络及游戏频道都对比赛实况进行了播报，部分场次还进行了现场直播。



游卡桌游第十届三国杀王者之战圆满结束

《封神》开启元旦活动



《封神》是由《大话西游》原班人马打造的回合制网游新作，目前正在公测中。游戏首创大回合网游概念，推出了5人同乘回合大飞行，10vs30、389种群秒技能组合的回合大战斗，1380平方米大家园以及万人祝福大婚礼共5大创新回合玩法。2012年元旦之际，游戏中还将推出元旦主题活动“风花雪月”。此外，元旦时玩家只要走出新手村即可100%获得现金奖励，并有机会额外获得5人同乘飞行器。

《龙之谷》推出新台历



由iNEST人气画师“小熊”设计的《龙之谷》2012年台历即将上市。台历以游戏中的职业、NPC及怪物为主元素并配合当月节日主题。每本台历均配有精美的包装盒。同时，台历还附赠12个激活码，位于每月台历页面的左下角处。凭此激活码，玩家可以在当月前往官网领奖页面领取特别礼物，礼物包括红色翅膀、龙蛋大礼包以及新宠物、新坐骑等。

晶合快评

“口水大战”引发的炒作热潮

■晶合实验室 Joker

血气方刚的运动员们在竞技比赛中时不时就会压不住自己的火气从而大打出手，而像1990年世界杯上荷兰队里杰卡尔德与德国队沃勒尔之间的那场口水大战则更加吸引眼球。这种互喷垃圾话互吐口水的斗争形势我们并不陌生，甚至是习以为常。但这略显“娘”但侮辱力十足的对战方式由2名五大三粗的足球悍将上演，则真可以算的上是一朵奇葩。

追寻下历史的足迹我们居然发现“口水战”充斥在人类的历史中，如围城叫阵的时候那种“有本事你下（上）来！”的无聊对话，大家都不傻，说这些有用么？

当然这种形式的口水大战还是有非常爷们的体现方式的，比如渑池会上的蔺相如和秦始皇那一番旷古绝今的口水大战，不仅代表着君王之怒与小人之怒的区别，还代表着国仇家恨的民族情感。事实上春秋战国时期，只要是个纵横家都会掌握这一手“口水战”大绝招，那就是骗得了就骗，骗不了就骂，骂不过了就以死相逼。这种光棍气十足的做法在那个时代居然屡试不爽，着实让人感到无奈，你说这战国时期国君的安保工作做得是有多差啊！

而今，新一轮的口水大战又展开了，这回大战的双方换成了《战地3》和《现代战争3》。这一下可好玩了，不同于以往的游戏粉丝间的互相攻击，这回是发行商之间互相开起了口水战，一时间战得是硝烟弥漫。

这场口水战要追溯到2011年4月份EA首席执行官John Riccitiello的那句“《战地3》将彻底击败《使命召唤——现代战争3》，重回FPS王者宝座”。也是从这个时候开始，动视开始反击。动视首席执行官Bobby Kotock则以“《战地3》主机版质量低劣”为理由抨击《战地3》。

这一来可是不得了，一轮又一轮的大战在两家发行商和旗下粉丝间开展，一时间乌云蔽日唾沫横飞的景象着实是热闹非常，再反观两家游戏的开发商呢，他们的关系反而是相当融洽。尽管2款游戏的发行商相互抨击不断，但是2款游戏的制作组并不是这样的，《战地3》的开发商DICE与《使命召唤——现代战争3》的开发商Infinity Ward已经“交往”多年，并且一直都是相互欣赏、称赞对方作品的优点，并不是像人们想像的那样剑拔弩张，都想要置对方于死地而后快。

DICE开发人员Patrick Liu在最近接受StrategyInformer采访时更是表示：“我们开发商并不想参与EA与动视这场无休止的关于这两款游戏的战争。这让我们感觉很疲惫，我想我们需要做的也是仅仅要做的并不是去参与无聊的口水战，而是把重点放在开发、完善自己的游戏上，尽我们最大的能力去努力带给玩家满意的作品。”

瞧瞧人家做游戏的就是比卖游戏的看得开！但久而久之我们就发现了这其中的奥秘，在这场口水大战后，2款游戏的销量都呈现了大幅度地飙升。据亚马逊网统计，《战地3》的预售销量是2代的23倍，《现代战争3》的预售销量则是《黑色行动》的3倍。如果是没有回报的战争，那么这些精明得就像狐狸一样的发行商才不会费尽心力地去发动。他们这样做，无非是为了增大其产品的宣传度以达到利益的最大化！到头来我们发现，在娱乐“口水战”的同时，我们也同样被游戏的发行商娱乐着。



随时等待开玩笑与被开玩笑的Joker

其实当初在NBA这个纯爷们的地方也会有这种事儿发生，最为著名的就是“篮球之神”迈克尔·乔丹与“三分神射手”雷杰·米勒间的骂战。这源于球队之间的对抗和两人互相对对方风格的看不上眼，这不牵扯利益。而如今的“口水战”已经不再单纯的是因为互相厌恶，更多的是炒作和经济利益的驱使。于是我们只能看着这漫天的口水与落霞孤鹜齐飞了。

“口水”话的营销炒作在当今社会也是屡见不鲜，某女星和某女星隔空开战大爆感情问题，不温不火的猛然成为当红明星，背后我们发现两人都有一部主演的影片上市，这就不能不让我们这些不明真相的群众浮想联翩了。在这个“娱乐至死”的年代，这种戏码不断上演着，一轮又一轮的“口水大战”伴随着背后的利益产业在这本就被污染得不堪一击的上空飞来飞去。一些观众兴高采烈地加入其中，而另一些像小编这样无奈的人却苦不堪言地被动接受，我真的不想管你男女主角是否暧昧是否假戏真做是否等等等等！当然很多人乐于知道这些所谓的家长里短明星秘史，更乐于参与其中。

作为一个小人物，我决定还是看看这些“口水”，然后擦擦脸，自己玩自己喜欢的游戏，看自己喜欢的电影得了，不要自以为是在娱乐别人结果反而是在被人娱乐，谁比谁聪明啊？您说是吧…… P

漫画作者：落琪

公测 Beta 正式运营 Formal operation 停止运营 Stop operation

2011中国电脑游戏产业报告

手机 MobileGame 网页 WebGame 网络 Online Game 单机 ConsoleGame

■本刊编辑部

2002年的第一期我们推出了全中国第一份游戏产业报告，一转眼10年风云流转，回想当年的冲动真是带着青春懵懂，如果在今天这样的年龄我肯定会100次否定当年的想法，那时我们曾这样描述制作这份报告的原动力，“这么多年来，没有一个组织为我们这个行业提供一份详尽的产业报告。当美国、日本和韩国的游戏商人们踏上我们这片陌生的土地，充满好奇地考察这个市场时，当他们想了解中国游戏产业的市场规模时，我们却无法提供答案。”现在我们坚定地一路走来，我们的报告数据成为美国、日本、瑞典等多国的游戏公司和研究机构了解中国游戏行业的重要参考。这10年，我们见证了游戏在中国如何从边缘文化中摆脱出来，逐渐成为社会的主流，并在潜移默化间深刻改变了社会，如今即便很多退休在家的大爷大妈也会在家快乐地打僵尸、打祖玛，像小鸟一样疯狂。游戏也是一种力量，如果我们没有制作这份产业报告，也就无法理性而深入地理解这种力量的真正能量以及它所改变的一切。

谨以此份产业报告献给10年来投身中国游戏行业的从业者；还有那些10年来为这份产业报告曾与我们一起并肩战斗过的战友们！

2011 产业背景分析

2011年的游戏产业无论是玩家还是从业者都已经很难感到兴奋。这个高速发展的行业，以一日千里的速度走过了其他行业需要几十年甚至上百年所走过的道路，所以我们仿佛在一夜之间就对满眼美女的两会（ChinaJoy、网博会）失去了兴趣，我们仿佛在一夜之间就对那些曾令我们废寝忘食的游戏感到了厌倦，即使是“大地的裂变”也再也无法象过去那样燃烧这同一块大地。我们仿佛在一夜之间发现过去曾经屡试不爽的市场手段都失灵了，过去在网络游戏行业中的金科玉律也都成为了过气的传说，从“鹿鼎记”到“征途2”，这一丝失落来自何方？

但与此同时，同样令人大跌眼镜的故事在单机市场上演。3款游戏就超过了1亿的市场销售额，如果说去年《古剑奇谭》的成功还让人认为是意外的特例，那么今年《仙剑奇侠传五》和《英雄无敌VI》的成功则让人们开始怦然心动，难道单机的寒冬真的过去了么？

单机市场的意外转暖让人始料不及，但长期为大家看好的网页游戏以超出想象的高速发展更加令人吃惊，一款网页游戏的收益超过一款大型的MMORPG早已不是什么新鲜事，但一些上市公司都将重心向网页游戏倾斜，则不能不令人相信，在2～3年以后，网页游戏和客户端游戏平起平坐绝非天方夜谭。

在传统游戏领域之外，手机游戏伴随着苹果神话开始生根发芽。良好的平台、完善的收费机制、大量高端用户群体，让这个行业好像吹气球一样快速膨胀起来。这个行业在半年内走过了MMORPG几年里走过的路，大资本大制作开始涌入，游戏投入急剧增加，创意逐步让位于开发规模……也许就在明年国内网络游戏上市公司就将全面进入这个领域。

对于这样一个已经走过了青春期的行业，人们会感到疲惫，感到增长的缓慢都是很自然的事情。同时你是否发现对游戏的谩骂少了很多，街头、车上，随时随地玩游戏的人多了很多；回到家中，过去坚决不许你玩游戏的父母甚至开始请教你过关的秘技，这个行业在一点点长大，不要急，慢慢来，慢慢来看这又一年的收获。

数据收集及分析方法

本次报告调查取样期限：2010年12月～2011年12月。

数据采集：

1.通过分类、统计、抽样采访的调查方式，对以北京、上海、广东、四川和福建为主的国内游戏企业进行地域、聚集区、企业大致规模的整理，并制定详细调研方案。

2.北京、上海、广东三地实地调研代表型企业共57家，向网络游戏代理运营商直接索取每月在线人数等数据及企业资源信息，并将这些数据与游戏的服务器及在线人数进行核对。

3.根据网络游戏代理运营商提供的游戏品种、销售数量、在线人数、免费网络游戏的物品购买数据推算市场总额。

4.在北京、上海、重庆、成都、西安、兰州、深圳、福州等全国20个城市的网吧和学校抽样调查，提取有效数据，对代理商提供的数据进行核对计算。

5.对苹果商店在线销售数字进行了全面梳理和测算，以此作为个案进行全面分析。

6.通过腾讯、盛大游戏、网易、巨人网络、金山、网龙、完美时空、搜狐畅游等上市公司2011年1～3季度的财报数据，对上述数据进行核校。

2011网络游戏市场整体分析

2011年国内公测及正式运营的主要网络游戏一览

游戏名称	游戏类型	制作公司	运营公司	公测时间
聊斋	角色扮演	(北京)798Game	(北京)798Game	2011.01.05
神仙传	角色扮演	(上海)第九城市	(上海)第九城市	2011.01.11
魔界2	角色扮演	(上海)鸿利数码	(上海)盛大游戏	2011.01.13
圣斗士2	角色扮演	(成都)梦工厂	(成都)梦工厂	2011.01.14
仙魔传奇Online	角色扮演	(北京)华夏飞讯	(北京)华夏飞讯	2011.01.15
剑侠传奇	角色扮演	(北京)华夏飞讯	(北京)华夏飞讯	2011.01.21
西游世界	角色扮演	(成都)梦想兄弟	(成都)梦想兄弟	2011.01.21
热斗传说	角色扮演	(日本)Cyberstep	(上海)盛大在线	2011.02.25
炫舞吧Ⅱ	休闲	(沈阳)蓝火炬软件	(北京)光宇游戏	2011.02.25
特勤队2	角色扮演	(韩国)Magic Cube	(北京)松雷文化	2011.03.03
魔咒2	角色扮演	(深圳)亚米多	(上海)添翌网络	2011.03.14
坦克世界	射击	(英国)Wargaming.net	(北京)空中网	2011.03.15
星辰变Online	角色扮演	(上海)盛大网络	(上海)盛大在线	2011.03.18
侠客行	角色扮演	(上海)大承网络	(北京)空中网(原为大承网络)	2011.03.28
魔神无双	角色扮演	(北京)蓝港在线	(北京)蓝港在线	2011.04.15
光之冒险	角色扮演	(韩国)Entwell	(上海)天希网络	2011.04.15
梦幻穿越	角色扮演	(北京)穿越网络	(上海)盛大游戏	2011.04.23
QQ英雄杀	休闲	(深圳)QQ游戏产品部	(深圳)腾讯游戏	2011.04.25
新石头记	角色扮演	(成都)逸海情天	(成都)逸海情天	2011.04.27
灾变	角色扮演	(深圳)亿佳网络	(深圳)亿佳网络	2011.04.30
凡人修仙传	角色扮演	(广州)百游汇	(广州)百游汇	2011.05.06
惊天动地2	动作	(上海)摩力游	(上海)摩力游	2011.05.06
猎刃	动作	(北京)中娱在线	(北京)中娱在线	2011.05.18
洪荒	角色扮演	(杭州)渡口网络	(杭州)渡口网络	2011.05.19
剑雨Online	角色扮演	(中国台湾)飞鱼数位	(北京)五爪雷龙	2011.05.19
武林至尊	角色扮演	(上海)纽维科技	(上海)哈克娱乐	2011.05.22
铁血丹心	角色扮演	(成都)苍穹在线	(四川)数字出版传媒	2011.05.27
圣龙Q传	角色扮演	(厦门)奇域	(北京)神雕网络	2011.06.10
问道外传	角色扮演	(深圳)吉比特科技	(北京)光宇游戏	2011.06.11
QQ仙境	格斗	(韩国)NextPlay	(深圳)腾讯游戏	2011.06.16
科洛斯风云	角色扮演	(北京)宇正科技	(北京)宇正科技	2011.06.18
龙之大陆	角色扮演	(杭州)渡口网络	(杭州)渡口网络	2011.07.01
丢丢	休闲	(杭州)紫府网络	(杭州)紫府网络	2011.07.07
中华龙塔	角色扮演	(上海)嬉戏族	(上海)嬉戏族	2011.07.07
聚仙	角色扮演	(北京)GameBar	(北京)GameBar	2011.07.12
QQ仙侠传	格斗	(深圳)腾讯游戏(卧龙)	(深圳)腾讯游戏	2011.07.19
蓝海战记	角色扮演	(韩国)NetTimeSoft	(上海)久游网	2011.07.20
鹿鼎记	角色扮演	(北京)搜狐畅游	(北京)搜狐畅游	2011.07.22
玄界Online	角色扮演	(上海)正游网络	(上海)正游网络	2011.07.22
幻兽大陆	角色扮演	(上海)派讯娱乐	(上海)派讯娱乐	2011.07.22
热血战队	射击	(北京)金山软件	(北京)金山软件	2011.07.23
倚天屠龙记	角色扮演	(北京)完美世界	(北京)完美世界	2011.07.25
梦回山海	角色扮演	(北京)中青宝网	(北京)中青宝网	2011.08.01
煮酒天下	角色扮演	(广州)酷玩网络	(广州)酷玩网络	2011.08.03
苍生Online	角色扮演	(上海)游趣网络	(上海)游趣网络	2011.08.05
潘多拉	角色扮演	(日本)RossoIndex	(上海)烈风网络	2011.08.05
岐山	角色扮演	(深圳)八泽科技	(深圳)八泽科技	2011.08.05
神迹贰	角色扮演	(上海)盛大游戏	(上海)盛大游戏	2011.08.10
邪风曲OL	角色扮演	(成都)欢娱互动	(成都)欢娱互动	2011.08.11
绝地反击	角色扮演	(韩国)Queen's Soft	(北京)光宇游戏	2011.08.12
奇迹世界2	角色扮演	(韩国)Webzen	(上海)第九城市	2011.08.12
炼狱世界Online	角色扮演	(北京)玩胜网络	(北京)神雕网络	2011.08.12
仙OL	角色扮演	(山西)问天科技	(山西)问天科技	2011.08.16
突击风暴	角色扮演	(上海)盛大在线	(上海)盛大在线	2011.08.18
魔霸	角色扮演	(北京)洛神科技	(江苏)竞速科技	2011.08.18
烽火大唐	角色扮演	(北京)KLGAME	(北京)KLGAME	2011.08.18
神雕Online	角色扮演	(韩国)KRG	(北京)联易互动	2011.08.19
玄武	角色扮演	(中国台湾)昱泉国际	(北京)中青宝网	2011.08.19
战地风云Online	射击	(美国)艺电	(北京)搜狐畅游	2011.08.25
大汉龙腾	角色扮演	(无锡)坤博长红	(无锡)坤博长红	2011.08.25

盛世传奇	角色扮演	（济南）东游网络	（北京）华夏飞讯	2011.08.26
热血世界	角色扮演	（上海）布帆网络	（上海）布帆网络	2011.08.30
石器2012	角色扮演	（北京）大有时空	（北京）大有时空	2011.09.04
六道Online/六道2	角色扮演	（武汉）齐进网络	（武汉）齐进网络	2011.09.06
封神争霸OL	角色扮演	（江西）天腾网络	（江西）天腾网络	2011.09.06
锦衣卫	角色扮演	（上海）智艺网络	（上海）智艺网络	2011.09.08
封神	角色扮演	（广州）擎天柱网络	（广州）擎天柱网络	2011.09.09
劲唱团	策略	（上海）魔笛信息	（上海）艺为网络	2011.09.10
佣兵天下	角色扮演	（北京）蓝港在线	（北京）蓝港在线	2011.09.15
征途2	角色扮演	（上海）巨人网络	（上海）巨人网络	2011.09.16
风色群英传Online	角色扮演	（中国台湾）弘煜科技	（上海）悠游网	2011.09.19
梦幻聊斋	角色扮演	（北京）麒麟游戏	（北京）麒麟游戏	2011.09.20
巨刃	角色扮演	（上海）劲游网络	（上海）劲游网络	2011.09.21
英雄联盟	角色扮演	（美国）Riot Games	（深圳）腾讯游戏	2011.09.22
卓越之剑2	角色扮演	（韩国）韩光软件	（北京）九合天下（原第九城市）	2011.09.22
倩女幽魂Online	角色扮演	（广州）网易游戏（雷火）	（广州）网易游戏	2011.09.23
魔钥	角色扮演	（中国台湾）华义国际	（苏州）晟丰软件	2011.09.23
西游群英传	角色扮演	（北京）幻想时代	（北京）幻想时代	2011.09.23
抗战2	角色扮演	（北京）中青宝网	（北京）中青宝网	2011.09.23
全球使命	射击	（上海）臻游网络	（上海）臻游网络	2011.09.27
死神之刃	射击	（杭州）渡口网络	（杭州）渡口网络	2011.09.27
三界西游	角色扮演	（广州）火石软件	（广州）火石软件	2011.09.28
水浒传	角色扮演	（北京）麒麟游戏	（北京）麒麟游戏	2011.09.29
火力突击	射击	（深圳）腾讯游戏	（深圳）腾讯游戏	2011.09.30
十虎	角色扮演	（深圳）泰傲互动	（上海）久游网	2011.10.10
宠物王国	休闲	（广州）网易游戏	（广州）网易游戏	2011.10.14
梦幻武林	角色扮演	（成都）逸海情天	（成都）逸海情天	2011.10.14
龙纹	角色扮演	（深圳）盛游科技	（深圳）盛游科技	2011.10.17
漫游Online	角色扮演	（成都）魔方在线	（上海）S9新娱互动	2011.10.18
艾米尔编年史	角色扮演	（日本）GUNGHO	（南京）守望者网络	2011.10.18
诸神国度	角色扮演	（北京）喜游戏科技	（北京）喜游戏科技	2011.10.18
功夫英雄	角色扮演	（上海）大承网络	（北京）空中网（原为大承网络）	2011.10.20
天龙八部3	角色扮演	（北京）搜狐畅游	（北京）搜狐畅游	2011.10.20
魔神传	角色扮演	（成都）苍穹在线	（四川）数字出版传媒	2011.10.21
武侠无双	角色扮演	（重庆）创游软件	（北京）数联领航	2011.10.24
山海奇缘	角色扮演	（吉林）禹硕游戏	（吉林）禹硕游戏	2011.10.26
霸者无双	角色扮演	（北京）搜狐畅游	（北京）搜狐畅游	2011.10.27
成吉思汗2	角色扮演	（北京）麒麟游戏	（北京）麒麟游戏	2011.10.28
东邪西毒2	角色扮演	（北京）蓝港在线	（北京）蓝港在线	2011.10.28
英雄Q传	角色扮演	（北京）龙图智库	（北京）文德互动	2011.10.28
阿凡龙	角色扮演	（韩国）Wemade	（北京）侠客行	2011.10.29
侠义世界	角色扮演	（成都）梦工厂	（成都）梦工厂	2011.10.30
SSW3	角色扮演	（无锡）坤博长红	（无锡）坤博长红	2011.11.02
纸片人	射击	（日本）Gamepot	（北京）空中网	2011.11.03
神话	角色扮演	（北京）武神世纪	（北京）武神世纪	2011.11.03
千智风声	角色扮演	（广州）千骐动漫	（深圳）腾讯游戏	2011.11.03
大剑Online	角色扮演	（四川）中大娱乐	（四川）中大娱乐	2011.11.04
奇门	角色扮演	（深圳）亿佳网络	（深圳）亿佳网络	2011.11.04
高尔夫达人	休闲	（上海）昊嘉信息	（上海）昊嘉信息	2011.11.08
斗神	角色扮演	（北京）目标软件	（北京）目标在线	2011.11.09
战国群雄	角色扮演	（北京）中青宝网	（北京）中青宝网	2011.11.10
决战双城	角色扮演	（上海）蓝田网络	（上海）盛大游戏	2011.11.10
汉武大帝	角色扮演	（广州）百游汇（百游汇通）	（广州）百游汇（百游汇通）	2011.11.10
书剑恩仇录	角色扮演	（北京）麒麟游戏	（北京）麒麟游戏	2011.11.11
刀剑英雄枪将决	角色扮演	（北京）像素软件	（北京）搜狐畅游	2011.11.11
白蛇传说	角色扮演	（北京）KLGAME	（北京）KLGAME	2011.11.11
桃花源记	角色扮演	（深圳）淘乐网络	（深圳）淘乐网络	2011.11.11
大话战国归来	角色扮演	（广州）网游数码	（北京）网尚互动	2011.11.11
天堂梦	角色扮演	（韩国）Wemade	（深圳）梦天堂	2011.11.11
西游Ⅲ	角色扮演	（广州）狼旗网络	（广州）狼旗网络	2011.11.11
烈焰行动	射击	（韩国）Webzen	（深圳）腾讯游戏	2011.11.15
预言2	角色扮演	（上海）暴雨娱乐	（上海）暴雨娱乐	2011.11.15
蜀山神话	角色扮演	（厦门）御风行	（厦门）御风行	2011.11.17
勇者之翼	角色扮演	（厦门）御风行	（北京）五岳红狐	2011.11.21
御龙在天	角色扮演	（深圳）腾讯游戏	（深圳）腾讯游戏	2011.11.23
开心大陆	角色扮演	（北京）蓝港在线	（北京）蓝港在线	2011.11.25
猎国	角色扮演	（广州）深红网络	（广州）深红网络	2011.11.25
大冲锋	射击	（英国）Pearl Digital Entertainment	（深圳）迅雷游戏	2011.11.25
龙之梦Online	角色扮演	（上海）暴雨娱乐	（上海）暴雨娱乐	2011.11.28
苍穹之怒	角色扮演	（北京）金山软件	（北京）金山软件	2011.11.30
天境	角色扮演	（武汉）天境轩	（深圳）天境世纪	2011.11.30
忍者世界	角色扮演	（北京）穿越网络	（北京）穿越网络	2011.11.30

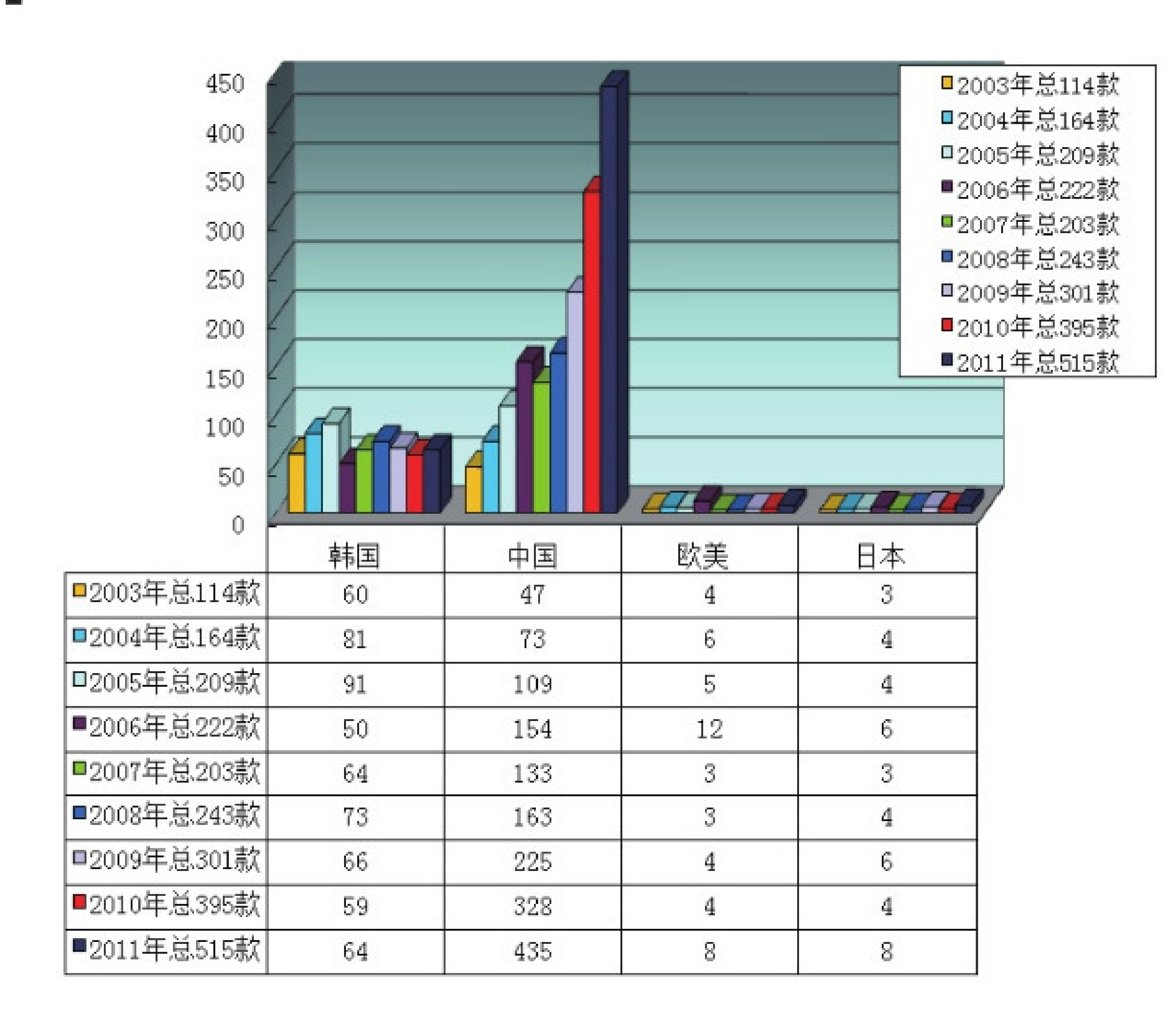
2011年停止运营（含不再更新）的主要网络游戏

游戏名称	游戏类型	制作公司	停运时间及原因（取自官方公告）
神将	角色扮演	（杭州）渡口网络	未知（官网无法找到）
海之乐章	角色扮演	（厦门）三五互联	未知（官网无法找到）
光之国度	角色扮演	（北京）CDC Games	停止运营（2011.05.25，合约到期）
梦幻星球（原大富翁星球）	角色扮演	（北京）CDC Games	未知（游戏于2011年初维护，至今未开放）
争霸天下	角色扮演	（北京）光宇游戏	停止运营（2011.05.01，合约到期）
神界	角色扮演	（北京）光宇游戏	停止运营（2011.07.01，合约到期）
挑战Online	角色扮演	（北京）盟邦国际（原为百海信息）	未知（游戏于2010.12维护，至今未开放）
蜀山Online	角色扮演	（北京）千橡互动	停止运营（2011.03.28）
大话轩辕	角色扮演	（北京）神雕网络	停止运营（2010.12.24，数据迁入《神兽》）
幻想封神	角色扮演	（北京）神雕网络	未知（游戏于2011.07.30维护，至今未开放）
仙侣奇缘3	角色扮演	（北京）神雕网络	停止运营（2010.12.24，合约到期）
星空之恋	角色扮演	（北京）神州橘子	停止运营（2011.05.10，重新开发）
易三国	策略	（广州）网易游戏	停止运营（2011.07.14，公司战略调整）
奇幻西游	角色扮演	（北京）游龙在线	停止运营（2011.09.30，公司战略调整）
新绝代双骄Online	角色扮演	（北京）宇天网网络	停止运营（于2011.09.30，合约到期）
新蜀山剑侠Online	角色扮演	（北京）中广网	未知（游戏于2011.01.19维护，至今未开放）
边缘	角色扮演	（北京）数位工场	未知（官网无法找到）
侠客行Ⅲ/侠客天下	角色扮演	（北京）侠客行	未知（官网无法找到）
炎黄Online	角色扮演	（成都）哆可梦网络	未知（官网无法找到）
春秋争霸	角色扮演	（成都）梦想兄弟	未知（官网无法找到）
FIFA Online 2	体育	（上海）第九城市	停止运营（2011.10.17，合约到期）
超级乐者（原劲乐团2）	音乐舞蹈	（上海）久游网	停止运营（2011.03.29）
大富翁Online	休闲	（上海）久游网	停止运营（2011.05.31）
风火之旅	角色扮演	（上海）久游网	停止运营（2010.12.27，合约到期）
劲爆篮球	体育	（上海）久游网	停止运营（2011.03.29）
侠道金刚	角色扮演	（上海）久游网	停止运营（2011.03.29）
纳雅外传	角色扮演	（上海）华游网络	未知（官网无法找到）
征战	角色扮演	（上海）龙游天下	未知（官网无法找到）
惊天动地	角色扮演	（上海）摩力游	停止运营（2012.01.18，合约纠纷）
梦幻江湖	角色扮演	（上海）摩力游	停止运营（2011.11.18）
龙神传说	角色扮演	（上海）盛大在线	停止运营（2011.08.22，运营情况不足以维持正常发展）
盛大富翁	休闲	（上海）盛大在线	停止运营（2011.05.05）
热血	角色扮演	（深圳）八泽科技	未知（官网无法找到）
创誓记	角色扮演	（上海）游趣网络	停止运营（2011.03，公司解散）
魔盗Online	角色扮演	（上海）盛大在线	停止运营（2011.03.31，业务发展调整）
仙境传说	角色扮演	（上海）盛大在线（原为游戏新干线）	停止运营（2011.12.30，合约到期）
幻想学园	角色扮演	（深圳）千峰云起	停止运营（2011.01.26，合约到期）
梦幻情天	角色扮演	（北京）网元网	停止运营（2011.07.11，业务发展调整）
人生Online	角色扮演	（上海）扬博网络	停止运营（2011.06.29，业务发展调整）
地牢骑士团	角色扮演	（武汉）盛科达人（盛科网络）	停止运营（2011.07.19，经营不善）
龙天气	角色扮演	（北京）CDC Games	未知（官网无法找到）
神仙Online	角色扮演	（北京）798Game	未知（2011.01之后不再更新官网）
八仙外传	角色扮演	（北京）中视网元	停止运营（2011.12.25）
聊个斋	角色扮演	（广州）摩摩欧	停止运营（2011.09.30，公司运营需要）
迅游世界	角色扮演	（重庆）迅游科技	停止运营（2011.04.25）
生死格斗	格斗	（上海）盛大在线	停止运营（2011.01.09，合约到期）

2011年网络游戏产品来源结构分析

2011年在中国大陆正式运营的网络游戏总共有515款（包括一些已收费的不删档测试的游戏），较2010年增加了120款，较2010年新增游戏的数量多了30%。其中以免费（道具收费）游戏为主流模式，而以按时间收费的游戏则相对较少，同时还有小部分游戏推出了免费与计时混合的收费模式。从表格中我们可以看出，今年欧美日韩的游戏相较往年出现了一定程度的回升，但是相比2005、2006年欧美日韩游戏的高峰时期还有一定差距，这也表明国内运营厂商对于国外游戏的小心谨慎的态度。

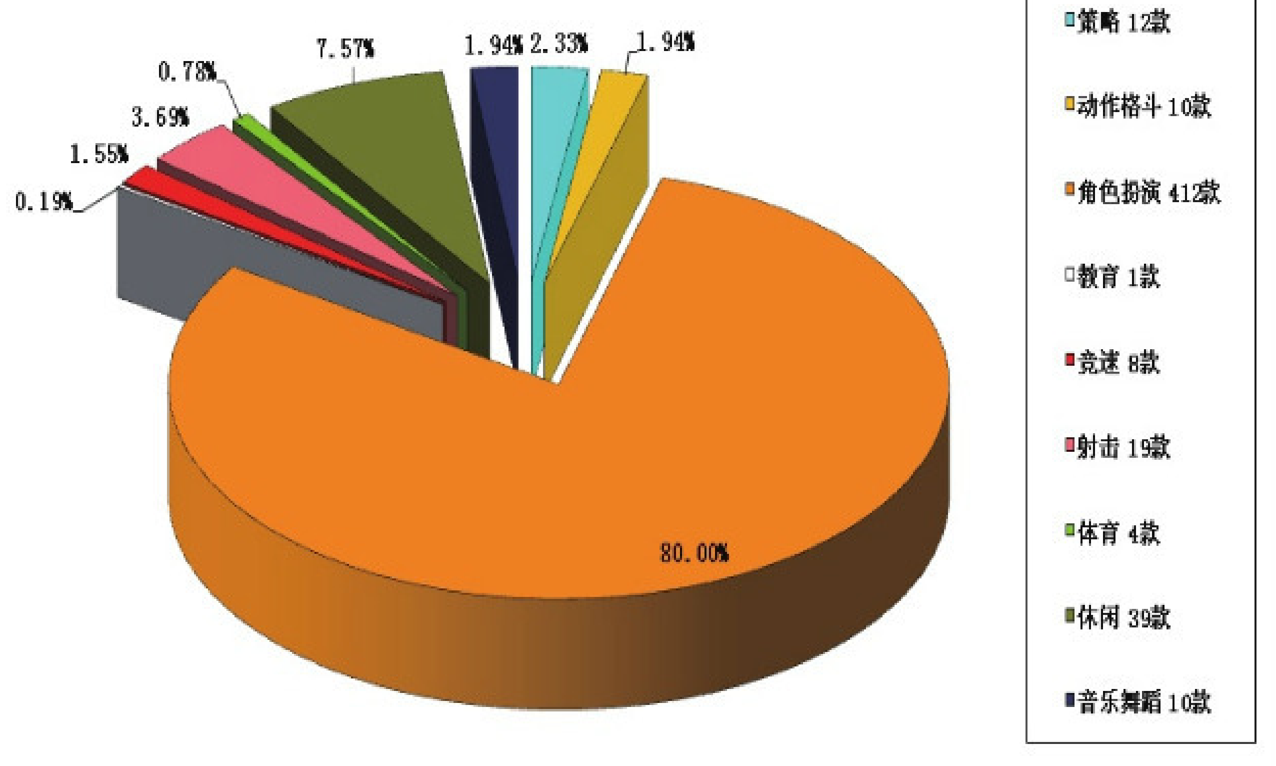
本表给出的游戏均为已经进入公测阶段并建立了官方网站或社区论坛的，甚至还有一些已经收费，但长期进行不删档测试的游戏。除去表中所显示的游戏数量，截止至2011年12月31日，还有未进入公测阶段或是正处于研发期的游戏185款，这个数字相比去年也呈上升趋势。停止运营或不再进行任何更新与维护的游戏46款，这个数字相比去年有明显的下降。



	韩国	中国	欧美	日本
2003年总114款	60	47	4	3
2004年总164款	81	73	6	4
2005年总209款	91	109	5	4
2006年总222款	50	154	12	6
2007年总203款	64	133	3	3
2008年总243款	73	163	3	4
2009年总301款	66	225	4	6
2010年总395款	59	328	4	4
2011年总515款	64	435	8	8

2011年网络游戏产品类型分析

如图所示，2011年运营的网络游戏产品中以角色扮演类游戏为绝对主流，515款产品中，有412款为角色扮演类网络游戏，占到游戏总数的79%，这一数字与去年持平。而动作格斗类游戏与射击类游戏分别由于《地下城与勇士》《穿越火线》的火爆而受到众多厂家的关注，故此今年这两种类型的网络游戏的数量远远超过去年同期。不过这两种类型的游戏有一部分尚未进入正式运营状态，即便如此，相比去年动作格斗类游戏与射击类游戏的增幅也分别达到100%与90%。其余的休闲、体育、策略、竞速类游戏则与2010年相差无几。而舞蹈音乐类网游则凭借着《超级乐者》的停止运营打破了连续3年的稳定趋势。

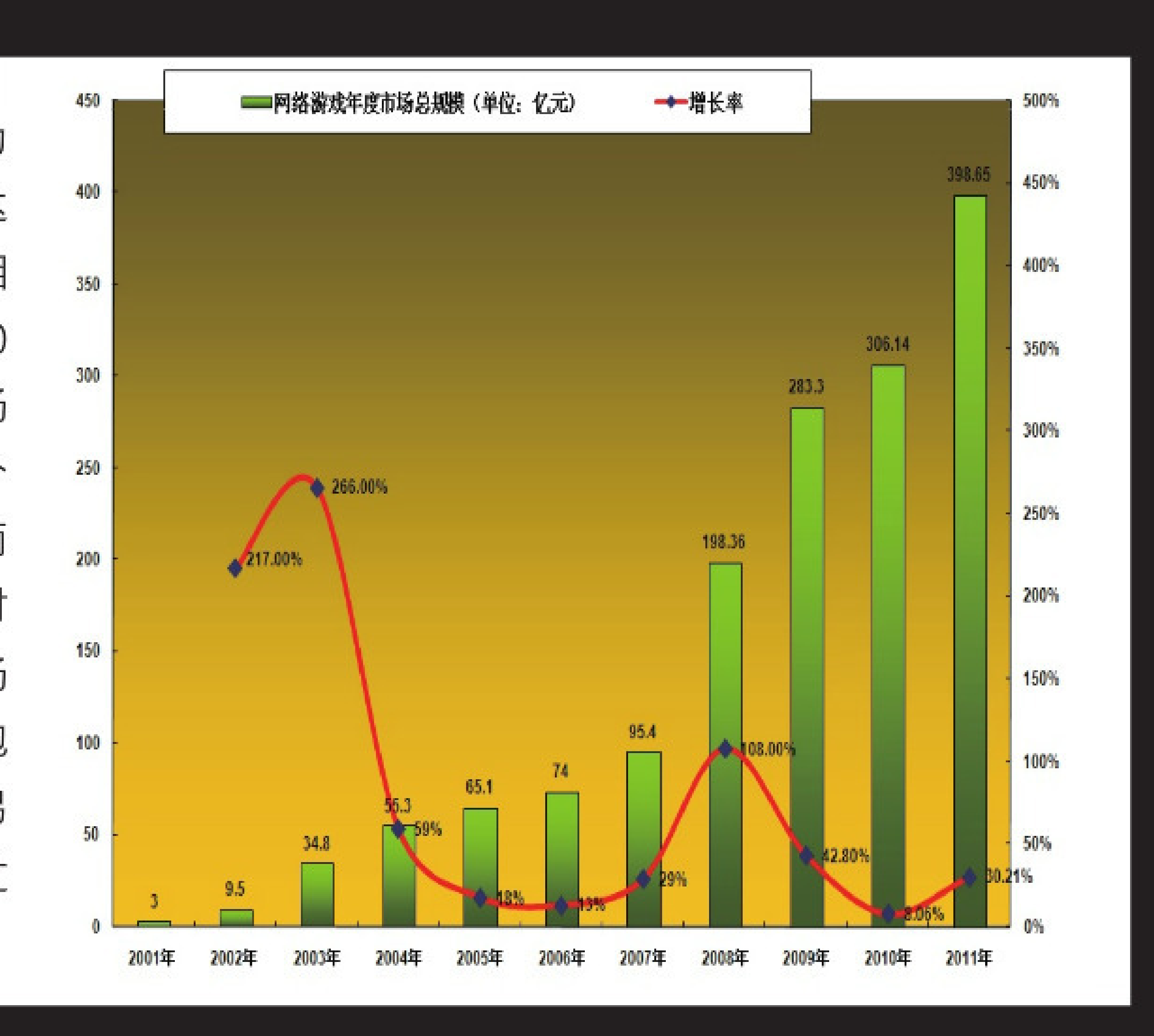


2011年网络游戏市场总规模分析

在网络游戏市场调查中，运营商方面的信息收集是我们最重要的工作。鉴于所谓的免费游戏无法从点时卡销售渠道获得有效数据，用户在网络游戏中消费的准确数据，运营企业（上市公司除外）一般并不向外透露，我们从每年年初就开始定期、定向的数据信息收集，着重针对不同地区的网络游戏用户群体进行调查、统计，同时加强了对其他媒介渠道信息的收集力度，结合从企业方面获得的信息，对免费网络游戏的平均月收入进行核对计算。收费网络游戏，如《魔兽世界》，则仍通过总平均在线人数和每款游戏的平均点时消费值进行计算。

在情报界有这样一个常识，最大量的情报来源其实并非依靠偷窃、暗杀、美人计这些特殊手段，通过公开出版物来分析搜集情报，才是最常规也是最主要的情报来源。所以这些年来，随着越来越多的网络游戏企业在海内外上市，他们每季度公开发布的财报，也是我们进行分析的重中之重。我们将腾讯、盛大、网易、完美、畅游、巨人、金山、网龙、九城等公司1～3季度的财报进行汇总分析，计算出上市企业的全年市场总额。将这一数据与之前从其他方面汇总计算得出的数据进行对比，并辅之以全国20个城市的网络游戏用户所进行的抽样调查数据，相互校对其中数值间的差异，以及上市企业全年产值占全国网络游戏市场总额的比例关系。

经过我们的计算，2011年中国网络游戏年度市场总额为398.65亿元人民币，较2010年的网络游戏市场总额增长率达到了30.21%。在得到这个结论的第一瞬间，我们几乎都不敢相信，因为近3年来，网络游戏市场增长率持续下跌，特别是2010年相较于2009年，市场增长率仅为8.06%，传统网络游戏市场呈现出饱和、疲软的现象已经是行业内公认的论点。但是仔细分析后我们很有把握地相信，我们并没有出现计算上的错误，最简单的方法就是只要我们对比一下2011年和2010年上市公司的财报就能发现，确实占运营公司数量99%的企业，2011年的市场增长率都在5%上下，甚至更低，这确实是行业内普遍有疲软饱和感受的真实写照，但同时，占市场总产值近70%的腾讯、网易两家同比增长却都在50%以上。中国网络游戏产业确实已经度过了青春年代，垄断时代的到来几乎不可避免。



2011 网页游戏市场整体分析

2011年的网页游戏市场整体仍旧呈现出变化迅速、持续增长以及难以监测的特点，在继续创造巨大产值的同时，也为我们的数据收集、整理带来了极大难度。但随着大型客户端网游市场趋于饱和，传统端游厂商对页游市场（广义上包括社交游戏和棋牌游戏）越来越重视，并且已有多家厂商试水和大胆进入这一领域，也推出了一定数量质量较高的页游产品，推动了页游市场的进一步繁荣。与此同时，一些传统意义上以页游业务为主的厂商（如昆仑在线）也开始试水端游市场。这种有意识的互动，让页游和传统网游市场的联系更加紧密了。

中国页游市场的黄金的成长期是在2008～2009年间，目前速度已经放缓，但相比端游仍旧成长迅速。2011年第三季度网页游戏市场的收入规模达到了14亿元左右，我们测算2011年全年的市场总额为60亿元左右，相较去年的统计数字增长了114%。同时，经过前几年的混乱和无序，目前的国产网页游戏已经出现了良性发展的趋势，也总结出了实现盈利的几种方式。

首先是页游产品的本地化——将国外成功的页游更换成国内玩家喜闻乐见的三国、仙侠、武侠题材，或将国内成功的游戏换成国外有群众基础的题材，如把《七雄争霸》换成《冰与火之歌》，重新包装后推到海外。此类项目研发的成本大概在300～500万人民币（包括购买版权的费用），研发周期半年左右；也可以收购现有研发团队，在他们开发产品基础上进行调整。

其次是通过页游产品的独家代理实现盈利。资金充足的企业寻找理想的产品买断其全球代理权，并利用国内外渠道的优势进行推广。通常，一款出色的页游产品的全球代理权需要花费300～500万美元，可以期望单月500万美元的营收目标，是投资回报周期比较短的一个选择。通过独家代理，在初期就拿下非常有成长潜力的高品质产品的国内或全球独家代理权，这需要对产品的品质和收费能力有极强的评估和敏锐的感觉。以这个模式成功的公司或产品包括：趣游及其独家代理的《仙域》、昆仑在线在我国港澳台地区独家代理的《傲视天地》、4399在国内独家代理的《傲视千雄》、腾讯独家代理的《七雄争霸》等等。一个好的产品，单月开服可以达到100组以上，月收入超过3000万人民币。

此外，及早进入一个发展中的市场也前途广阔，如智明星通在巴西运营《弹弹堂》，但这要求在当地长时间的构建自己的平台和渠道。

2011年的页游市场中，棋牌游戏和社交游戏呈现不同的态势。棋牌游戏一直以来就只占整体游戏产业5%～8%市场份额，至今没有大的变化，除非国家放宽政策，在未来两年内都不会有太大的成长。2011年海外的社交游戏市场飞速发展，国内因为有几大微博平台的崛起，社交游戏的发展也如雨后春笋，但同时也呈现不同程度的隐忧。主要的问题是，国内缺少真正意义上的开放平台，最大的QQ、360等平台给开发者的空间非常少，所以社交游戏在国内的成长环境还是不太理想。在国内，要想真正成为成功的社区游戏，必须拿到这些社区的投资，这样他们才会用自己最优质的资源来推广一款产品。如目前成长最快的社交游戏《胡莱三国》，就拿到了腾讯和红杉的2500美元投资，腾讯投入了大量资源来推广，《胡莱三国》在Qzone一处的月收入就超过了6000万元人民币，但很多优秀的产品放在Qzone里面，完全没有收入，并不是产品不够好，而是无法得到推广，这个情况在明年腾讯推出类似Facebook竞价的广告系统后，应该会有所改变。

2011 手机游戏市场整体分析

2011年的移动互联游戏领域可以算得上是游戏行业内的一支新生力量，这股力量是如此强大又如此活跃，以至于让其他的游戏平台显得死气沉沉，一副行将就木的样子。

一直以来，移动互联领域内的游戏产品都显得十分尴尬，过于繁杂的机型和系统，分散又毫无共同点的用户以及莫名其妙的渠道，共同让“为移动市场开发游戏”这个听上去很美的愿景显得有些不切实际。但这一切，从苹果推出App Store后得到了根本性的改变。

App Store简直就是游戏开发者心目中的理想平台，从技术上而言，苹果提供了完善的接口和说明文档，而iOS设备的硬件规格高度统一则可以让开发者不用太担心机型适配的事儿。从商务角度而言，苹果提供了非常完善的付费模式，开发者不需要自己开发什么计费系统，当然更不用担心如何搭建自己的销售渠道，你只需要把自己的软件提交到应用商店里，就这么简单。最后，iPad和iPhone巨量的用户群让开发者面对着一个巨大的市场，这保证了开发者们的创意和想法可以迅速转化成收入。

对于整个行业而言，App Store的作用是革命性的，在本质上，App Store创造了一个完善的生态系统，全世界有行动力的开发者们都可以在这个系统里自由地出售自己的产品。很显然，App Store大大降低了开发者们进入手机软件开发的门槛。

对于有志于游戏开发的人来说，这无疑是个天籁般的好消息，当App Store刚刚推出的时候，大部分已具备一定规模的公司还在追求开发费用和宣传费用愈发高昂的MMORPG，而小公司则把目光投向了WEBGAME和SNS社区游戏。只有为数不多的开发者抱着试水的心态尝试着制作iOS游戏。在这些人里，“热爱游戏的程序员”和“刚踏入游戏行业的小团队”占了绝大多数的比例，程序员们在开发游戏这项工作中具备先天优势——美术和策划相对门槛较低，而刚刚投身游戏行业的小团队们则大多没有足够的资金，开发经验也不够。但在足够的用户基数面前，这一切都不是障碍。当Apple发布了iPad，并在几个月内就横扫全球平板设备市场之后，iOS的爆发期到来了。

早期的国内iOS开发者们并未过多重视国内市场——毕竟国内市场的黑卡、盗版问题始终是开发者心中挥之不去的阴影。很多开发团队在设计游戏时都将游戏的目标用户群定位于欧美用户。实际上，很多曾在美国区排名上榜的游戏产品，很可能就出自北京某个居民小区的几个年青人手中——而他们的名字从来未曾被人注意过。直到现在，还有大量这样松散的开发团队在孜孜不倦地开发着自己的产品，随着App Store的作品量级越来越重，这些规模较小的个人开发团队的产品也越来越难被人注意到，成功概率则越来越低。

真正让iOS游戏以“赚钱的产业”的面貌出现在大家面前的作品是数字顽石的《二战风云》——这款游戏本来是一款质量平平的战略类WEBGAME，游戏设计并无过人之处。但《二战风云》好像《传奇》一样，赶上了好时候。《二战风云》推出时。iOS平台上的策略类游戏还为数不多，这个游戏完美地满足了那些“有iPad，有国际信用卡，也有足够的收入，但是晚上没事儿干”（数字顽石CEO吴刚语）的用户的需求。凭借《二战风云》，数字顽石得到了每月数十万美金的收入，得到了一批忠诚的用户，并得到了第二轮风险投资。

另一个值得一提的游戏是触控科技出品的《捕鱼达人》，这款取材自街机，画面操控都无特别过人之处的小游戏出乎意料地获得了iOS用户的追捧，在六个月内下载量累计突破2000万，同事占据了33个国家的免费游戏排行榜第一，并在20个国家的全部游戏排行榜中获得第一名。凭借这款游戏，触控科技同样获得了B轮融资——看到了？资本正在急切地寻找下一个热点，而移动互联网和游戏的结合显然是他们最喜欢的故事。

这些成功的故事显然激励了各式各样的人——从草根开发者，到大学生，到对老板心怀不满的程序员，还有看着游戏开发费用和推广费用高速攀升的公司管理层，希望能够找到新的朝阳行业从而获得大把回报的投资人们……这也就让这个行业好像吹气球一样快速膨胀起来。然后，人们开始发现，黄金时代已经过去，这个行业在半年内走过了MMORPG几年里走过的路，大资本大制作开始涌入，游戏投入急剧增加，创意逐步让位于开发规模……这都是未来必定要发生的事情。

但好在移动互联行业还在高速发展，仍然有大把青年挥舞着人民币，只求买到一台iPhone。而且除了iOS，开发者们还有Android和WP7，所有的移动终端都在呼喊着自己对开发者更亲切，自己的前景更美好。而且不管怎么说，还是有大把的人愿意把辞职信摔在老板的办公桌前，愿意用自己的想法和青春来赌上一把，对于这些人来说，这已经是个足够好的时代了。

2011 单机游戏市场整体分析

2011年国内的单机游戏市场状况，让人联想到这一年的房地产市场，一边是止跌上扬，一边是止涨下跌，在观望的人们觉得似乎看到了希望，但是又没有谁敢下这样的断言。2011年中国大陆正式出版（含持续销售）的单机游戏其实还有100款以上，同时销售总额也达到了1.47亿元（2010年为7000万元）。根据我们的相关调查以及从渠道商获得的资料，一些往年的积压产品（比如中视网元、晶合时代等公司发行的老游戏）今年依然在甩货清仓，以及国外正版也通过不同渠道进入了国内市场，所以，我们经过多方面的统计数据进行修正估算，最终2011年单机游戏的销售总额为1.52亿元。这个数字和我们2001年制作的第一份产业报告的单机游戏的总产值基本接近，也是近年来的最高值。

但是我们也不能不看到，在100款游戏中，今年真正首发的仅有5款，而10年之前，这个数量却有70款之多。总产值能重新回到了10年前的数据，居然主要是靠3款游戏的贡献，这足以让人看到很多耐人寻味的东西。

在2011年所有正式出版的单机游戏中，《仙剑奇侠传五》官方给出了总销量115万套（包含数字版与实体版）的数字，这是中国单机游戏正版有记载以来的最高销量，销售额估算7500万元。与2010年相同的是，均是由一款重量级作品撑起了这一年的单机游戏主要销售成绩（2010年是《古剑奇谭》）；不同的是，2011年还有3～4款新上市的二线作品也取得了不错的销售成绩，它们分别是：19万套的《魔法门之英雄无敌6》（百游），8万套的《英雄传说——零之轨迹》（欢乐百世），8万套的《轩辕剑外传——云之遥》（寰宇之星）。另外，由于GAMEBAR的《雨血2》定于2011年12月上市，截至发稿时尚不能取得销售数据。相比前几年，这批销量尚可的二线作品的出现是最大的改变，它们的共同之处是采用了数字版+实体版结合，与各大游戏网站联合、销售提成的运营方式，这个由2010年《古剑奇谭》开创的营销方式继续被证明是成功的，无疑也将成为今后单机游戏的主要营销方式。

2011年单机游戏市场的一个重大事件是百游成立子公司，独立运作发行单机游戏，目前已经和北京软星、法国育碧等游戏制作公司建立了良好的合作和关系。在2011年大型客户端网游遭遇停滞期，各大网游公司纷纷开始探索新的发展渠道时，百游率先涉足在传统观念中被认为是没有盈利空间的单机游戏市场，可以看作是一个微妙的信号。但必须提到的是，百游这一年的成功是建立在取得《仙剑奇侠传五》发行权的基础上的，这个量级的国产单机游戏并不多见。在2001年我们的产业报告中提到：“业内流行着这样一种说法：武侠+爱情+RPG=一个赚钱的产品。”看来10年前的真理至今没有打破。手里拥有大把闲钱的各大网游公司是否会相继入场，还要看单机游戏新的网络营销模式能否经受得住时间的考验，以及真正能够拥有市场空间的单机作品究竟有多少。因为根据我们此次产业报告的调查发现，除去上述的这几款新游戏，支撑今年整个单机市场主要的产品还都是几年前的作品。其余50多款在售游戏，单款销售数量都不足1万套，有的甚至只有两三千套。即使按照销售价格79元核算，批发价在6折左右，扣除印刷制作成本、版权金、人员成本等，可以说是几乎没有任何利润可言。一枝独秀不是春，万紫千红春满园，2012年单机游戏将如何发展，这种繁荣与衰退并存的状况，值得我们去关注。

在我们的调查中，部分厂商给出了2012年预定要出版的部分单机游戏名单。其中包括百游的《风卷残云》《仙剑奇侠传.逍遥游》（卡牌）《凡人修仙传》，欢乐百世的《永远的伊苏7》等。尽管其它厂商没有提供确实的名单，但《古剑奇谭2》《仙剑奇侠传五外传》《轩辕剑陆》等重头作品已经在制作中，再加上《三国志12》等知名海外作品（据悉有数家国内厂商已经在与光荣进行接触），相比2010年的年底，我们对来年国内单机游戏市场的预估，保持谨慎的乐观态度。

（上接第83页）

《红楼梦》初回限定版	文字冒险	99	娱乐通	2009.01.15
《散碎的原色》普及版	文字冒险	49		2008.08.16
《英雄传说6——空之轨迹3rd》普通版	角色扮演	79		2008.07.08
《哥特王朝Ⅲ》特惠价	角色扮演	29	正普	2011.07.03
《拿破仑:全面战争》中英文版含联网CDKEY	即时战略	79		2011.03.26
《蓝色天使队2》简体中文普及版	回合策略	79		2010.01.19
《无冬之夜2——背叛者的面具》	角色扮演	39		2010.01.12
《孤岛惊魂2》简体中文版	第一人称射击	49		2009.08.22
《无冬之夜2——泽希尔的风暴》	角色扮演	29		2009.04.27
《伊苏——起源》简体中文版	角色扮演	69		2009.02.09

2011年国内仍在发售的主要单机游戏一览

游戏名称	游戏类型	定价	发行公司	首发时间
《仙剑奇侠传四》贺岁版	角色扮演	79	寰宇之星	2007.08.01
《明星志愿3——甜蜜乐章》标准版	策略养成	59		2010.02.10
《仙剑奇侠传三》五周年纪念版	角色扮演	79		2003.08.04
《仙剑奇侠传三外传——问情篇》	角色扮演	79		2004.10.28
《仙剑奇侠传二》回馈版	角色扮演	79		2003.01.25
《幻想三国志4外传》豪华版	角色扮演	129		2009.11.05
《轩辕剑外传——云之遥》标准版	角色扮演	79		2011.01.01
《轩辕剑外传——云之遥》豪华版	角色扮演	169		2011.01.01
《三国群英传Ⅶ》特价版	回合策略	49		2007.12.19
《幻想三国志4外传》标准版	角色扮演	79		2009.11.05
《风色幻想XX》	回合策略	79		2008.06.24
《大富翁——世界之旅3》	休闲益智	59		2009.06.10
《楼兰——轮回之轨迹》标准版	文字冒险	79		2010.02.02
《三国群英传Ⅶ》豪华版	回合策略	129		2007.12.19
《新绝代双骄叁》大众版	角色扮演	35		2002.08.24
《轩辕剑伍——一剑凌云山海情》	角色扮演	69		2006.10.20
《大富翁8》	休闲益智	69		2006.03.31
《仙剑奇侠传五》数字版	角色扮演	50	百游	2011.07.07
《仙剑奇侠传五》实体版	角色扮演	79		2011.07.07
《魔法门之英雄无敌Ⅵ》数字版	回合策略	50		2011.10.13
《魔法门之英雄无敌Ⅵ》实体版	回合策略	89		2011.10.13
《古剑奇谭》数字版	角色扮演	50	GAMEBAR	2010.07.10
《古剑奇谭》实体版	角色扮演	79		2010.07.10
《雨血》	角色扮演	价格未定		未定
《英雄传说——零之轨迹》数字版	角色扮演	50	欢乐百世	2011.08.28
《英雄传说——零之轨迹》实体版	角色扮演	79		2011.08.28
《天下无缺》标准版	动作角色扮演	79	娱乐通	2010.01.26
《红楼梦——林黛玉与北静王》标准版	文字冒险	79		2010.01.26
《英雄传说6——空之轨迹》精装合集	角色扮演	299		2010.07.28
《天下无缺》初回限定版	动作角色扮演	99		2010.01.26
《红楼梦——林黛玉与北静王》初回限定版	文字冒险	79		2010.01.26
《秋之回忆6》	文字冒险	79		2010.01.30
《蓝色警戒4》标准版	即时战略	79		2010.02.08
《新绝代双骄之鱼戏江湖》普通版	动作角色扮演	79		2009.01.10
《夏梦夜话》标准版	文字冒险	79		2010.02.04
《虚拟人生4——快乐星猫完结篇》	休闲益智	26		2010.01.14
《A列车8》标准版	模拟经营	79		2010.08.17
《水之魔石》普通版	角色扮演	79		2010.07.02
《酒店大亨2》普通版	模拟经营	79		2009.12.05
《见习天使2——双子星》	文字冒险	79		2010.09.27
《混沌时代——欲望》	回合策略	79		2010.09.27
《英雄传说6——空之轨迹》豪华版	角色扮演	149		2006.01.18
《英雄传说6——空之轨迹SC》豪华版	角色扮演	149		2007.08.20
《美少女梦工厂5》普及版	模拟养成	49		2008.06.30
《伊苏——菲尔盖纳之誓约》豪华版	动作角色扮演	138		2007.03.20
《空之轨迹×魔唤精灵》普通版	回合策略	79		2009.12.01
《大航海——纪元1701》普通版	模拟经营	79		2008.06.26
《英雄传说6——空之轨迹3rd》豪华版	角色扮演	169		2008.07.08

2011游戏职业竞技现状分析

在过去的2011年，中国电子竞技界在2010年的相对沉寂后迎来了更多规模更大的综合赛事，同时传统老牌赛事也都进行了不同程度的革新和扩张。电子竞技也开始越来越多的受到主流社会的关注，在主流媒体也上得到了较同期更多的曝光率。

2011年的中国电子竞技行业开始有更多的资本参与进来，如大连万达董事长王健林之子王思聪收购CCM（Catastrophic Cruel Memory）俱乐部建立现在的iG（Invictus Gaming）俱乐部以及浙江天一金行注资Pandarea（原Panda战队）等，标志着电子竞技行业对民间资本拥有了更强的吸引力，但在表面的繁荣之下，如今的中国电子竞技市场是否可以为资本的运作带来相应的回报，进而保持投资方的长久兴趣，形成健康和可持续发展的电子竞技产业盈利模式，是一个值得长期关注的问题。

同时，越来越多的新游戏和厂商开始加入电子竞技产业，如各大赛事都已将《星际争霸Ⅱ》列为主力项目，腾讯游戏代理的《英雄联盟》成为英雄对战（MOBA）类游戏在传统项目DotA之外的生力军，国产厂商自主研发的同类游戏如《天翼决》还进入了WCG中国区总决赛。

中国电子竞技曾在2003~2007年间《魔兽争霸Ⅲ》的鼎盛时期迎来一轮国际化浪潮，举办了大量的国际赛事，吸引了相当多的全球顶尖选手，而随着《魔兽争霸Ⅲ》在中国以外地区的衰落，这样的国际赛事的土壤也在逐步丧失。但在2011年随着《星际争霸Ⅱ》的发布以及DotA等MOBA游戏的风行，又涌现出了一批具有国际水准的全球化赛事，同时也有相当多的国际赛事在中国举办分站，如复苏的CPL在沈阳举办的国际邀请赛、ESL旗下著名赛事IEM在广州举办的全球挑战赛分站比赛，以及老牌综合赛事StarsWar和G联赛的全球化努力。

值得一提的是，StarsWar6的《星际争霸Ⅱ》项目由著名国际赛事组织iCCup（已更名为ESV）向欧美地区转播，而“WE.GIGABYTE.LoveCD”李俊峰、“CCM.XiaoT”孙立伟（现效力于iG俱乐部）和“WE.GIGABYTE.LoveTT”刘寅（现效力于Dream俱乐部）在预选赛淘汰了多名欧美及韩国顶尖选手，包揽了四强中的三个席位，这也是中国《星际争霸Ⅱ》选手首次在全世界的玩家面前展现自己强大的竞争力。

在几大主要品牌赛事之外，2011年的中国电子竞技界涌现出了大量的新品牌赛事及单一项目赛事，如江苏常州环球动漫嬉戏谷主办的CCJoy全国电子竞技大赛、在常州举办的大型综合电子竞技赛事“龙城杯”，在武汉举行的世界DotA冠军赛（World DotA Championship，简称WDC）以及由腾讯游戏主办的以腾讯旗下游戏为主要项目的TGA（Tencent Game Arena）等，进一步丰富了中国电子竞技的市场，为职业选手和赛事组织提供了更丰厚的生存土壤。

2011年中国职业电子竞技虽然在一定程度上呈现出复苏的态势，但制约中国职业电子竞技发展的主要问题依然存在。战队组织的整体监管和转会、兼并体制不完善，出现了较多次的选手转会纠纷，2011年10月开始，国内多家主要战队已经开始筹划一套完整的转会机制，并将建立行业协会进行统一监管和监督的尝试。但是桎梏中国职业电子竞技发展的首要问题——如何找到一条可供长期持续发展的盈利模式，仍然还在探索之中。中国电子竞技在真正实现产业化方面还有很长的路要走。

主要赛事

WCG

作为中国电子竞技界每年最受关注，同时也是规模最大，覆盖项目最多的综合性赛事，三星电子杯世界电子竞技大赛（World Cyber Games，以下简称WCG）今年迎来了第11个年头。2011年的WCG中国区总决赛不论在场馆规模、运行周期、参赛选手数量还是比赛项目数量上都是历年最大的，总奖金更是超过了100万元人民币。《星际争霸Ⅱ》《魔兽争霸Ⅲ》《英雄联盟》《穿越火线》《反恐精英》“FIFA”和《地下城与勇士》的冠军或前三名选手/队伍还组成了“中国之队”出征2011年12月在韩国釜山举行的WCG2011世界总决赛。

主办方：三星电子杯WCG2011组委会、NeoTV
中国区总决赛地点：上海
中国区总决赛时间：2011年8月5~7日
主要项目冠军：
《星际争霸Ⅱ》：“CCM.XiGua”王磊（现效力于iG俱乐部）
《魔兽争霸Ⅲ》：“EHOME.Fly100%”陆维梁
《反恐精英》：Tyloo战队
DotA：Tyloo战队
《穿越火线》：东咖AB战队
FIFA：“Panda.Satan”陈炜
《英雄联盟》：iG（Invictus Gaming）俱乐部

G联赛

G联赛是上海文广互动电视游戏风云频道主办的老牌综合电子竞技赛事，今年的G联赛也迎来了全新的面貌，首次在室外举行了两个赛季的总决赛，在玩家及社会主流媒体中都获得了极高的关注和肯定。同时2011年的G联赛也

第一次走出上海，以分赛区的形式使得全国各地的职业和草根玩家都有机会参与进来，进一步扩大了规模和影响力。

主办方：上海文广互动电视游戏风云频道
总决赛地点：上海
总决赛时间：2011年6月25～26日（第一赛季）、2011年10月15～16日（第二赛季）
主要项目冠军（第一和第二赛季）：
《星际争霸Ⅱ》："CCM.XiGua"王磊（现效力于iG俱乐部）、"Panda.Lyn"朴俊
《魔兽争霸Ⅲ》："Tyloo.TH000"黄翔、"Tyloo.Infi"王诩文
DotA：LGD战队、DK战队

StarsWar StarsWar是由中国著名电子竞技运营组织希玛文化（XMA）主办，在国际上也享有盛誉的专注于RTS的电竞赛事。继去年的StarsWar 5 "Reborn"重启之后，今年的StarsWar 6 "Killer"在传统的《魔兽争霸Ⅲ》以及2010年加入的《星际争霸Ⅱ》两大项目之外新增了DotA项目，成为了一项综合性的国际大赛。在StarsWar6总决赛结束之后宣布的全新品牌赛事"RTS星战之路"则采取线上赛和线下赛结合并同时进行的形式，将为这项老牌赛事带来更多的民间草根血液。

主办方：希玛文化
总决赛地点：上海
总决赛时间：2011年6月11～12日
主要项目冠军：
《星际争霸Ⅱ》："oGs.MC"张敏楚
《魔兽争霸Ⅲ》："WemadeFOX_SocceR"（现SlayerS_Ven）尹戴文
DotA：LGD战队

ECL 由中国电子竞技运动发展中心举办的竞游ECL（Esports Champion League，以下简称ECL）则是CEG停办、CEPL夭折之后目前仅存的具有政府背景的大型电子竞技综合赛事，2011年的ECL涵盖《魔兽争霸Ⅲ》和DotA两大主流项目并将在未来加入《星际争霸Ⅱ》，同时拥有大范围的线上海选和线下推广活动。

主办方：中国电子竞技运动发展中心
总决赛地点：北京
总决赛时间：2011年4月22～24日（第一赛季）、2011年6月30日至7月3日
主要项目冠军：
《魔兽争霸Ⅲ》："Tyloo.Infi"王诩文（第一赛季）
DotA：CCM战队（春季总决赛）



2011年中国电脑游戏产业报告到这里便告一段落，由于篇幅所限，在12页内容里，我们将报告里最重要的、能体现行业整体特点的精华内容集结起来以飨读者——它们基本可以概括中国电脑游戏产业2009年的整体情况。

根据我们的计算，2011年中国电脑游戏产业的市场总额为人民币400.17亿元；
其中，单机游戏产品市场总额为1.52亿元人民币；
网络游戏市场总额为398.65亿元人民币；
我们预计2012年，中国游戏市场增长率不可能保持在30%以上，市场总额将在500亿元人民币上下。

当然很多常年关注中国游戏产业的人士常常问我们这样一个问题，为什么《大众软件》版的产业报告，近年来的数值为何越发偏向保守？其实我们的原则就是，没有假定的设想，不被高速发展的美好愿景所引导，踏踏实实，实事求是，我们的统计肯定有疏漏，但统计的结果是什么就不去做粉饰，但也绝不不抹黑。同时我们坚持宁缺毋滥的方针，比如这几年来我们从未将网页游戏的市场总额算进产业报告，这并不是我们有意疏漏，而是大的网页游戏厂商其实还是那几家大的上市公司，而上市公司基本上在财报中并不明确区分传统客户端网游和网页游戏，如果重复计算，必将使总值大幅虚高。还有一些协会或机构，甚至将动漫卡通、家用游戏机、掌机、大型街机以及游戏人才培训等所有与游戏相关的种类和领域都纳入到统计中来。当然能明确地统计清晰固然很好，但按照我国相关法律目前仍然禁止制造、进口、销售家用游戏机、掌机、大型街机，现在市面上能见到的严格说来都属于非法销售，当然这种情况在我国众多行业都能见到，但这种水货走私的数据可能只有靠海关来估算吧。至于动漫卡通、人才培训我们感觉有些跑题了，假如国家也把这些统统纳入游戏行业，那么GDP肯定还能有更大的提高。

上千亿是我们期盼的目标，但我们绝不为了达到而达到，我们祈祷游戏行业在市场化的轨道上向宏伟的目标前进，但这一切的目的都应该是为了我们快乐地生活。



星际争霸Ⅱ——虫群之心
StarCraft Ⅱ: Heart of the Swarm

■湖北 双木山水今

在不久前举办的Blizzcon2011大会上，暴雪正式放出了有关《星际争霸Ⅱ》的下一部资料片——《虫群之心》（Heart of the Swarm）的最新热辣情报，重点针对游戏的多人部分较之《自由之翼》的变动做了介绍。

作为一款资料片，暴雪为《虫群之心》引入了诸多新面孔及一系列的新系统设定。

Terran

粉碎者（Shredder）：由Terran的兵工厂建造，自身会四处走动，看起来人畜无害的样子，但一旦将其“扎根”到某地后，它就释放出强烈的辐射场覆盖周围，令任何胆敢近身的敌人（空中或地面单位）受到严重伤害。总的来讲，该兵种（或称之为“Terran版可动武装型Protoss水晶塔”更恰当）很适宜做防守。当然对应的，敌人也能采用远程火力覆盖等战术予以克制。此外，粉碎者那只要侦测到辐射场内存有己方部队活动就会自动保护性停机的特性也对玩家的微操技术提出了要求。


战斗猎犬


粉碎者


战斗恶狼

战斗猎犬（Warhound）：你可以将战斗猎犬简单地理解成雷神的兄弟，它的体形相较后者要苗条很多，移动速度也更快。无论是对地还是防空，战斗猎犬均可轻松胜任，用它来攻击机械单位时还会附带伤害输出加成，故战斗猎犬非常适宜对付Terran或Protoss的装甲部队，相反的，让其去迎击Zerg大军就未必是好的决策安排了。

雷神（Thor）：由于战斗猎犬的加盟，现在雷神也被暴雪做了对应修改：首先是它的体型将会变得更大，装甲也愈发厚实；其次，雷神将作为Terran方的“终极武器”，玩家同一时间内仅能拥有一台；再者，雷神失去了

制作：Blizzard Entertainment
发行：Blizzard Entertainment
类型：即时战略
发售日期：2012年
期待度：★★★★★

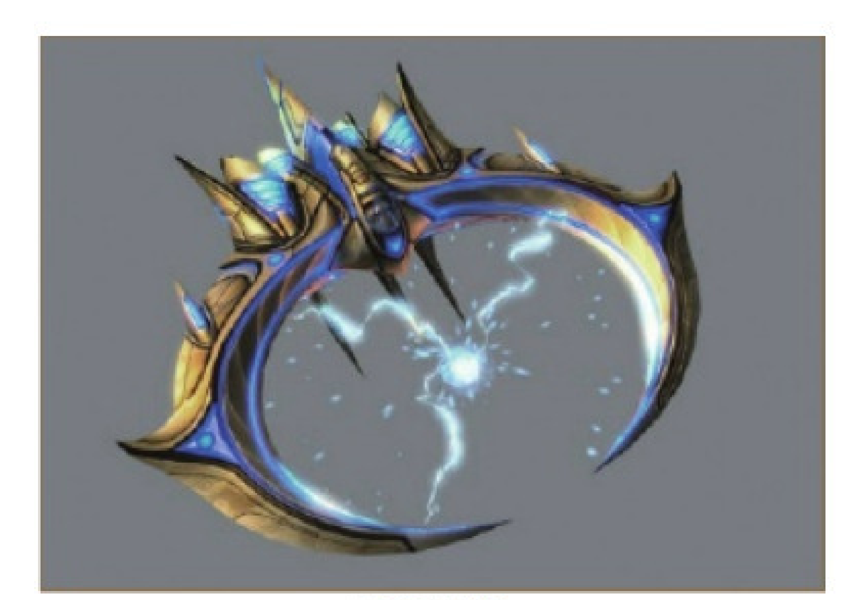
对空的能力，作为补偿，它被赋予了一个新技能——集中火力对特定区域发动毁灭性的炮轰，不过根据官方的说法，该技能需要较长的发动蓄力时间（即类似大和战舰的波动炮）。

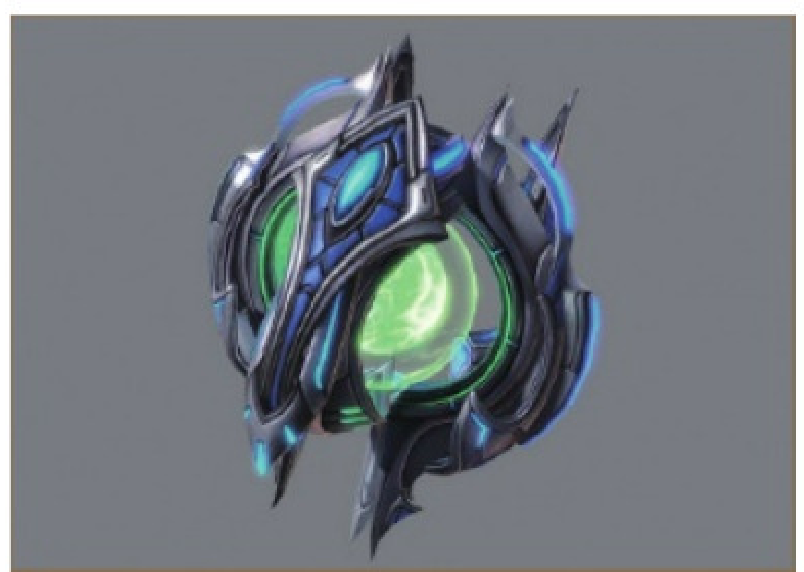
战斗恶狼（Battle Hellion）：严格来讲是一样科技升级，它使得恶狼战车能够像维京那样变形成机甲战士。战斗恶狼的特点是近战高攻，堪称狂热者一类兵种的克星。

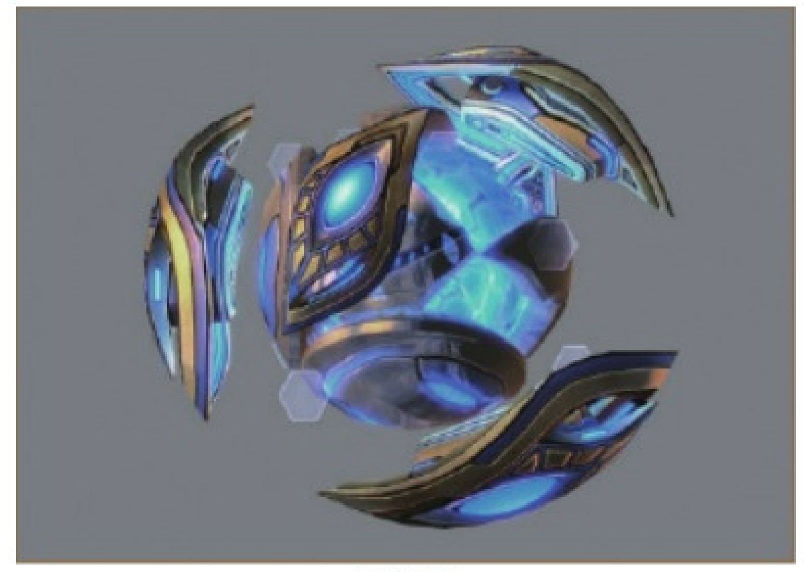
Protoss

神谕者（Oracle）：有点类似一代里的仲裁者，自身拥有三个很BT技能，包括释放封锁力场将敌方基地附近的水晶矿什么的都给临时屏蔽，令敌人的农民无法开采；侦测出指定敌建筑正在研发的兵种与科技；让敌人的建筑短暂陷入瘫痪状态——想起了海盗船的“分裂网”技能没？

复制者（Replicant）：可能是本作中最富想象力的一个兵种了，复制者能瞬间“山寨”成任意指定的敌方非巨型单位（貌似玩家得先为其提供一个原型），并拥有对应的全部科技，比如变成Terran的坦克，使用攻城模式炮轰敌军。你还可让复制者变成敌方农民，再制造出敌人的全套部队（这就和黑暗执政官很像了）。唯一的缺点是，复制者的造价不菲（目前官方公布的数据是200气，200矿，4人口）。


风暴战舰


神谕者


复制者

风暴战舰（Tempest）：Protoss的新世纪空中骄子，具备对地和对空打击能力。风暴战舰最厉害的地方当属它的对空攻击是面杀伤性的，简直就是飞龙这类集群空中单位的噩梦。



爆虫的进化界面

Zerg


虫群宿主


飞蛇

飞蛇（Viper）：飞行魔法师，有点类似一代里的女皇，技能包括致盲雾（Blinding Cloud），降低作用范围内的敌人的射程，并令后者无法使用任何魔法/技能；绑架（The Abduct），用自己的长舌头将指定单位“拖拽”到自身附近的地面上（汗），比如将一头躲在高处猥琐打枪的Protoss族巨神给拖到己方小狗的包围圈内，或借之帮助己方的重要单位脱离险境；“视觉进化”（Ocular Parasite），让任意己方非巨型单位永久具备反隐的能力。

虫群宿主（Swarm Host）：特点是埋地后能够从背后的甲壳上间歇性而无止境地滋生大量的狂兽（Locust），给敌人持续地打击。

系统变动

截至目前官方公布的变动有：大和战舰拥有了一个加速技能；收割者脱离战斗后能自动回复生命值；Protoss的航母和圣母船以及Zerg的督察都失去了出场机会，无缘本作；Protoss的基地（Nexus）可为指定己方建筑装载一个限时使用的额外护盾与防御炮塔，或是传送己方部队回城；猛犸和爆炸毒虫如今都可在地下潜行移动；刺蛇接受相应升级后能够在非虫毯等地形上获得更快的行进速度。

秉承暴雪的一贯传统，官方目前并未敲定《虫群之心》的具体推出日期，但表示会先组织一场长达数月之久的多人模式公测，并预计于同时启动玩家期待已久的《星际争霸Ⅱ——DotA》。P


《星际争霸Ⅱ——DotA》的游戏画面



这便是万众瞩目的《星际争霸Ⅱ——DotA》了,图为Arthas



地铁——最后的曙光
Metro: Last Light

制作：	4A Games
发行：	THQ
类型：	第一人称射击+角色扮演
发售日期：	2012年
期待度：	★★★★

■内蒙古 莽月飘零

人类的忧患意识非常强烈，无论是东西方文明，这一点从各种末日学说里就能看出来，游戏自然不会放弃这个绝佳的主题。《辐射》《地铁2033》《边缘战士》《狂怒》等等都将一个残酷的末世世界展现在我们面前，无秩序，没有法律与道德的约束人类为了生存下去变得更加的疯狂。《地铁——最后的曙光》（Metro：Last Light，以下简称MLL）也不例外。

在E32011的Demo演示中我们看到阿尔乔姆站在哨站营地前，前面的大门空无一人，阿尔乔姆首先开枪将旋转的警报灯打灭，然后借助黑暗作掩护潜入了Reich站的前哨营地。远处营地内的铁锅烧着热水，而铁锅的主人却不知所踪。阿尔乔姆将光源一一打灭，这样除了火光外都是无尽的黑暗。之后铁锅的主人出现了，就在他准备又坐回到火堆旁时，隐藏在黑暗之中的阿尔乔姆掏出了匕首……随后阿尔乔姆借助掩体继续前行，地铁站上的敌人还不知道发生了什么，阿尔乔姆掩藏在掩体后，瞄准了他们。枪响过后敌人们才惊觉，抄起家伙


末世无秩序的世界残酷异常

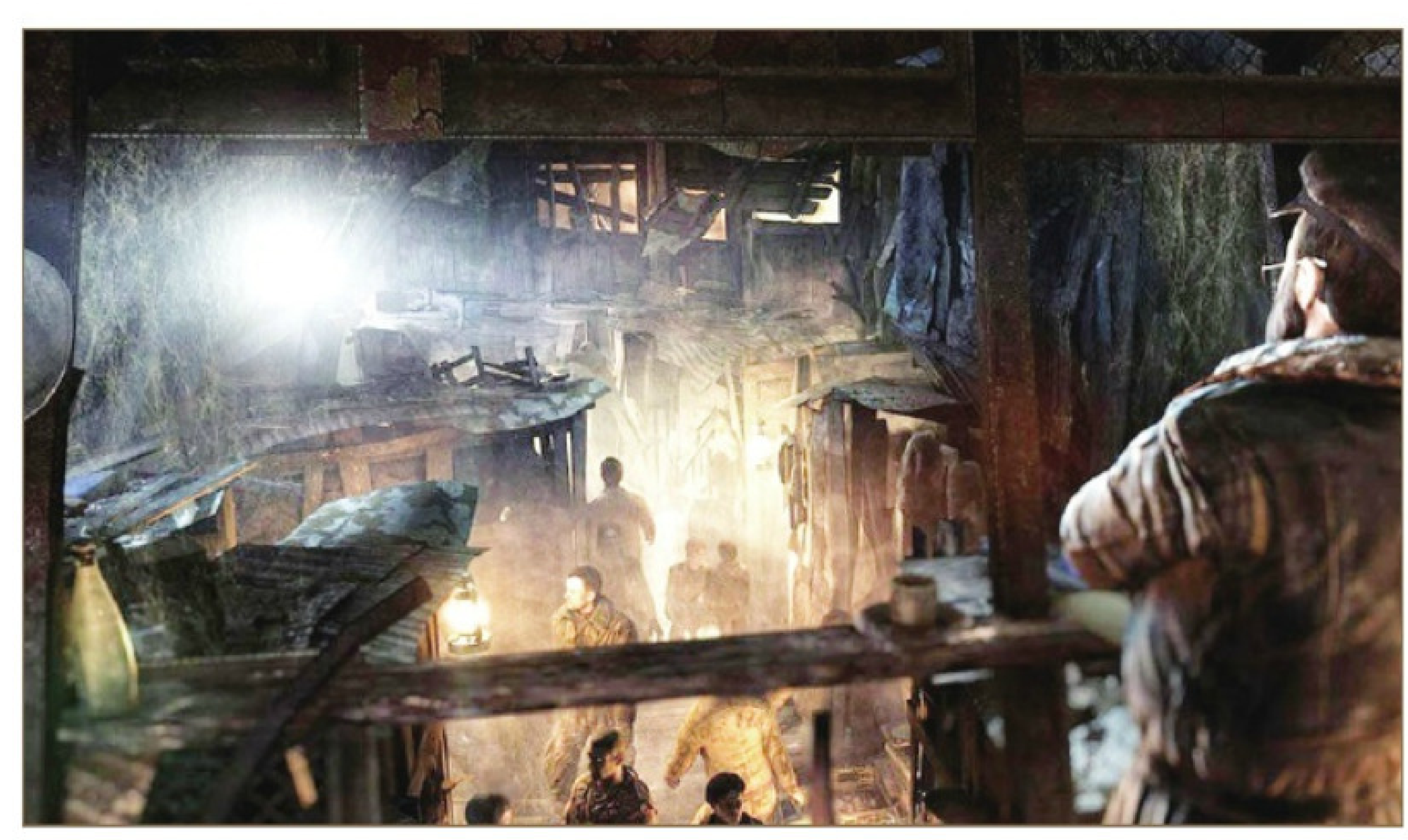

你也有机会回到地面上来，但这里更加危险


无论地上或地下，都是危机四伏

与阿尔乔姆展开激战，阿尔乔姆借助黑暗很快将敌人打扫干净，来到二楼，抄起了一把大杀器后对准来时的大门将闻讯赶来的大批敌人阻挡在门外。

这一部分主要是战斗演示，我们看到子弹可以打烂掩体，因此被重火力压制的玩家无法在一个掩体后面久留。黑暗也是绝佳的保护，敌人在黑暗中无法看到玩家的位置，只能依靠玩家射击发出的火光与声音来判断玩家位置，这使得在黑暗中打游击成为可能。

在另一段演示中我们看到了可汗与阿尔乔姆一路厮杀通过前哨来到了Reich站，此时可汗提出了一个大胆却危险的计划：混迹人群，潜入敌站，借乱离开。二人通过地铁站的电梯来到演讲台前，通过人群来到高高的演讲台下，台上的家伙正在疯狂的演说，演讲台下面的听众们的情绪也被演讲者调动起来，呼声一浪高过一浪。而这时到达演讲台不远处的可汗突然向天开枪，人群一阵大乱，二人立刻借乱逃跑，慌乱中可汗的头还撞到了脚手架，二人一路狂奔，身后早已经枪声大作。地铁站内的闸门即将放下时二人也跑到了闸门近前，此时游戏演示结束。演示中节奏有序，混迹人群中的紧张，空中放枪的高潮，逃跑途中的凌乱等等都颇具电影效果，令人印象深刻。


在地下为了生存而挣扎的人们

之后的第三段演示中展示了精彩的载具枪战场面，二人距离Reich站很远的地方发现那个神秘囚犯上了一辆火车，而二人决定对该列车进行拦截，二人驾驶一辆小车在另一个铁轨上追击列车，可汗驾车，阿尔乔姆与列车上的敌人对射，穿过岔路，两个轨道接近，阿尔乔姆抓准时机一跃而起跳到列车上，在火车上狭长的过道中与敌人展开激战。整个演示精彩纷呈，高潮迭起。

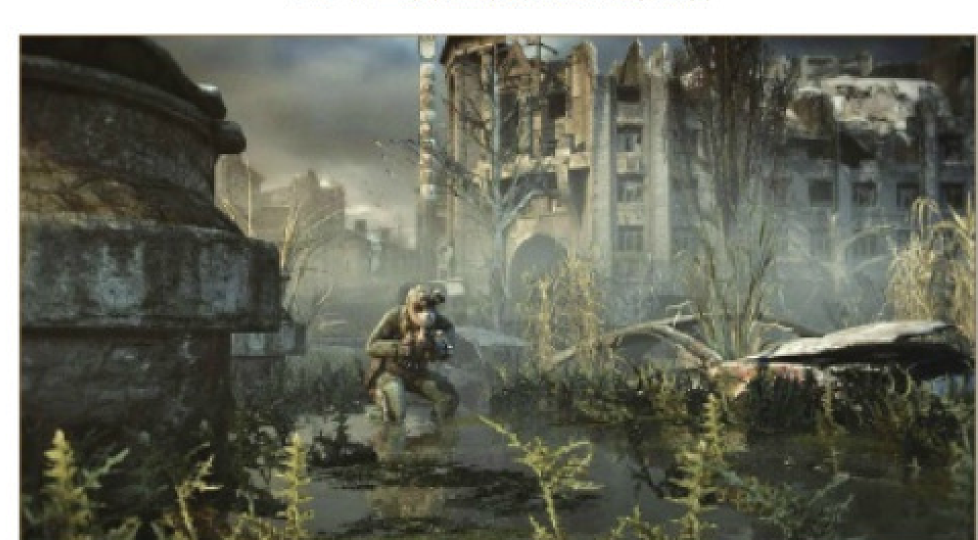
通过Demo我们可以看出MLL在游戏整体素质上依旧保持了很高的素质，游戏主体气氛把握依然精彩，松弛得当令游戏精彩不断，同时新增的任务也颇为漂亮。前作是一匹黑马，赋予枪枪枪游戏更多的主题和乐趣，而续作，必然会更加精彩。


种种残破的建筑已经预示文明的陨落


演讲台前群情激昂的人们


铁轨上的追逐显得很惊险刺激


地下世界显得如此的阴暗


如此的世界都是人类咎由自取的

国产三剑幕后的独白——独家专访贾卓伦



■本刊编辑部

编者按：从2012年第一期开始，本刊将在“前线地带”中开设“中国游戏报道”的子栏目。这个栏目的宗旨是关注国内单机游戏的研发，以及市场发展、制作人专访、民间草根团队动态、经典游戏回顾……简而言之，我们将努力为喜爱国产单机游戏的玩家带来第一手的讯息，欢迎大家关注这个栏目。在第一期中，我们为大家带来一位制作人的独家专访，尽管他低调得被人冠以“隐形伦”的绰号，但却是少有的参与过“三剑”（“轩辕剑”“仙剑”“古剑”）开发的制作人。目前他任职于上海烛龙，可以确定的是，在《古剑奇谭二》的开发中，他将起到非常重要的作用——他就是来自台湾地区的游戏制作人，贾卓伦。

台湾大宇，十年磨剑（1994～1996，1999～2007）

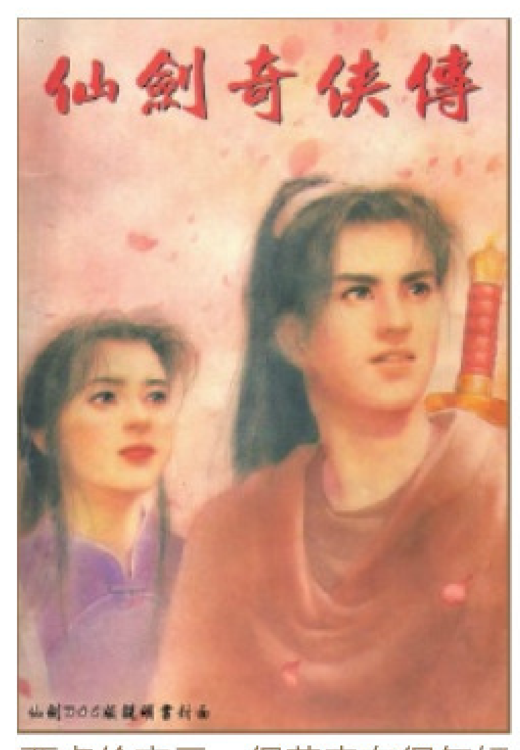
1994年，进入大宇之前，贾卓伦曾在一个游戏工作室待过，虽然规模很小，却也推出过当年满有名的《疯狂医生》系列。当时他任职2D美术，制作过回合制战略游戏《飞鹰骑士》。之后应征进入大宇做文编，负责公司所有游戏的宣传新闻稿、攻略、说明书、测试等等工作。在此期间，贾卓伦接触了DOMO小组及狂徒小组，并参与到《仙剑奇侠传》的开发中。对于贾卓伦来说，能加入开发这款经典作品，是一个非常难得的经验。

由于台湾省的男生都要服兵役，于是贾卓伦在1996年初离开待了近2年的大宇入伍，并在退伍后开始念大学。1999年，谢崇辉成立了一个新的研发小组，找到了还在念书的贾卓伦，问他想不想当企划做游戏。贾卓伦决定边求学边工作，便协助DOMO小组，参与制作《轩辕剑叁》，接着完成了《霹雳奇侠传》《新仙剑奇侠传》，又成为了狂徒创作群的一员。在这期间，贾卓伦很享受把兴趣与工作结合在一起的感觉，他发现游戏能带来的影响比想象中的更多更大，便决定把能制作一款款带给玩家乐趣、学习、成长等多样体验的好玩游戏，当做一生的志向。

2002年初，贾卓伦参与了“仙剑二”的开发。为了能在原定时间内完成制作，贾卓伦与部份狂徒成员和DOMO小组连续几个月加班加到天昏地暗，好几天回不了家，每天就睡两三个小时。尽管每天保持着近乎行尸走肉般的精神状态，但贾卓伦依然觉得这段时间对后来的人生产生很多影响，受益匪浅。

有了之前累积的经验，对接下来的《轩辕剑外传——苍之涛》帮助很大。在很

《霹雳奇侠传》是一个非常特别的题材，颇受一些玩家的喜爱，但可惜没能继续开发



贾卓伦表示，很荣幸在很年轻的时候就参与了《仙剑奇侠传》一代的开发

短的时间里，确立了所有内容与规模，2004年正式推出的“苍之涛”，玩家的评价普遍都不错，也受到许多游戏评奖的肯定。

之后大宇在上海成立了软星制作团队，在工长君的邀请下，贾卓伦被短暂地调派至上海软星工作，在此期间，他认识了邵芸、郑雯、广浩、李想、李宁等后来的同事。在此期间，贾卓伦协助了《仙剑奇侠传三外传——问情篇》的部份开发工作及台湾地区的产品销售事务，还为主题曲《仙剑问情》填词，这首曲子后来受到许多玩家的喜爱。在这几年间，贾卓伦陆续有机会到上海出差，一次又一次看到这个城市与人们不断地在改变与成长，蕴藏着惊人的力量，给他留下了深刻的印象。

回到台湾后，大宇开始进行部门与产品线的调整，又遇上一群有经验的人集体出走，对大宇的打击不小。当时贾卓伦带着加入许多新人的DOMO小组继续制作《轩辕剑伍》，同时担任多款单机游戏的监制与产品经理，接触到更多行销、发行、通路等层面，这使他对许多不同于研发人员的多面性思考有了更深的理解。

2007年，对大宇来说是风雨欲来的一年，许多老同事相继离开，上海软星也在《仙剑奇侠传四》发售以后解散。坚守单机阵地的伙伴越来越少了，和许多玩家、制作团队一样，此时贾卓伦的心情很难用言语表达，他开始思考下一步，最终决定离开了供职十年的大宇。

大众软件： 姚仙在以前的采访中，提到你与他一起负责“仙剑”一代的文字工作，请问是这样的吗？请问您当年参与《仙剑奇侠传》开发的时候，主要负责什么工作？

贾卓伦： 姚仙找我负责部份企划与文字工作，包括支线任务、NPC对话，以及迷宫怪物的摆放。

大众软件： 当年您怎么有机会成为“仙剑二”制作人的呢？

贾卓伦： 因为那个时候谢崇辉带着一批人员离开大宇，而“仙剑二”又是重新开始，百废待举，在公司这边则有既定的发行计划。所以我只有临危受命接下“仙剑二”制作人的棒子。同样因为时间问题，项目受到的限制非常大，基本只能于原有基础上不断改进或整合做出这一款产品。

大众软件： 问个八卦的问题，您在DOMO小组时的绰号为什么叫“隐形伦”，是因为您很低调吗？

贾卓伦： 我确实满低调的（笑），不过最主要的原因是那时正好在游戏赶工的时候，而“轩辕剑”系列惯例会出现的DOMO小组中要有我的造型与任务，主美就问要做成什么样子，我担心其他工作都快来不及了，怎能为我多花时间呢！所以我想到就简单戴个帽子，穿件风衣，做个隐形人吧，也不会太难制作。记得当时蔡魔王的造型是一个全身黑色的黑影人故作神秘状，我也要特别低调一下！

大众软件： 看您做到《轩辕剑伍》的时候，已经是监制和产品经理了，按说地位应该很高的。但是什么让您最终也选择了离开已经为之奋斗过十年的大宇呢？

贾卓伦： 多年来公司一直存在不少问题，确实是我之后选择离开的主要原因。多年来我努力于台湾地区与大陆的游戏市场，很希望能与国际接轨，学习次世代游戏开发，累积不同领域的经验，所以在我认为条件成熟，且需要我换一个环境才能找到解决我心中疑问的答案时，我慎重地考虑并最终选择了离开。后来我去了一家叫做“基因游戏”（Keystone Game Studio）的公司。当时很清楚离开的人心中大多都充满遗憾，但也是为了再次圆梦，闯出另一番天地，我还是抱着这份遗憾选择了离开。

大众软件： 在这么多游戏的开发经历中，给你留下最深印象的是哪次？您觉得自我提升最大的一次开发经历，是哪一次？您个人最擅长的是做哪个环节的工作？您在制作游戏时，比较注重传达什么理念？



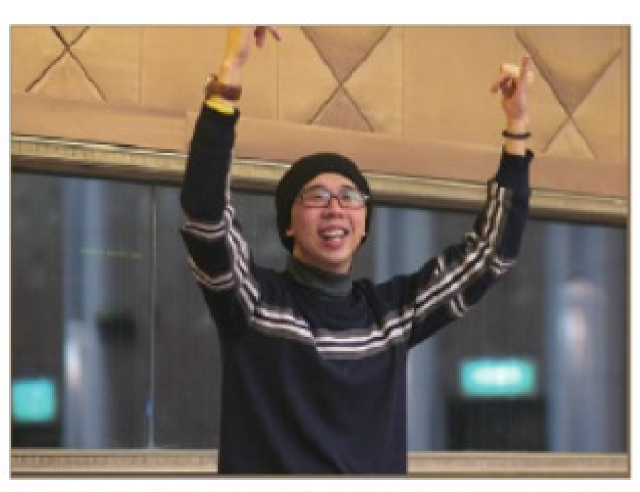
2003年与姚仙合影宣传《仙剑奇侠传二》，当时稚嫩的模样，看不出才刚经历过地狱般的加班煎熬



与一起制作《苍之涛》的DOMO小组伙伴们合影，前方桌上还放着当年获得的许多奖座



曾与姚仙一同代表上海软星参加台湾地区的“仙剑问情”签名活动



在大宇时期参加的最后一次尾牙活动，抽中一台Wii游戏主机时的反应，却不知即将抱着遗憾离开待了10年的公司

贾卓伦： 每一次游戏开发的经历都很特别，因为有趣的事、要克服的困难、各种突发状况层出不穷，所以印象都很深刻，也为我带来许多考验与进步。要说自我提升最大的开发经历，应该是《仙剑奇侠传二》到《轩辕剑外传——苍之涛》这段时间，那是完全不一样的体验。当时"仙剑二"不管是开发中或是发售后，所承受的压力都非常沉重，其中能力虽有提升，但也是隐性且累积的，一直到"苍之涛"才爆发出来，所以"苍之涛"的制作过程中，团队发挥的能量与默契能达到高峰。虽然还是有人力不足、时间要求与加班等问题，但最后交出的成绩与玩家评价都是比较好的。

我学美术，又是企划出身，所以做过很多环节，到了制作人更是什么都要管，但最常做的应该就是沟通、整合与抉择，对于游戏的各个设计不断地讨论沟通达成共识，整合各个环节确保进度与品质的平衡，针对好玩与不够好玩，或是做得完与做不完的设计选项进行抉择，这正是考验其功力所在，也是每个游戏制作人都必须不断历练的。

制作游戏时，我希望团队能尽量快乐地做游戏，我一直认为你要开心地做游戏，玩家玩到你的游戏才会开心。而传达给玩家的就是这份心意，让玩家经历一连串有趣的选择，从中再带来一些正面的思考与成长，那就很理想了！

基因游戏，封刀挂剑（2007～2011）

加入基因游戏后，接触了Xbox360、Nintendo Wii与NDS，及iPhone等平台的游戏开发。新的环境、团队与技术，让贾卓伦感到相当新鲜，团队成员包含美国人、意大利人与日本人，再加上与美国的游戏公司合作，沟通起来更不容易。虽然游戏设计的原理差不多，但此时的规模、制程、技术、细节与成果都不同于贾卓伦之前制作过的作品。在这期间，贾卓伦感受到没有发行通路的研发公司在市场上是如何寸步难行，由于遇到金融风暴，世界级的游戏发行商纷纷关闭或合并工作室、裁员、调整原定的产品计划等。3年半的时间里，尽管贾卓伦学习到许多欧美公司开发游戏的方法、思维与制程，但在开发游戏的同时，也陷入了寻找发行商的困境中。



左图：在基因游戏时开发的iPhone游戏——《Sliding War》



右上图：加入基因游戏制作的第三人称动作射击游戏《Cold Energy》，平台为Xbox360与PC



右下图：《Cold Energy》的游戏画面截图

在2010年底，当工长君再次问贾卓伦有没有兴趣到大陆发展时，在家人的鼓励下，自感充电完毕的贾卓伦终于决定来到上海加入烛龙，和以前的同事再度共事。

大众软件： 现在台湾地区的单机市场与大陆相比，受到了更多来自Xbox、Wii等次时代游戏主机的冲击。您在离开大宇以后也加入了以研发Xbox360、PS3、Wii游戏为主的基因游戏，那么在您看来，这些主机游戏和PC单机游戏的差别在哪里？

贾卓伦： 我觉得想要把游戏想要设计得好玩的原理没有多大的差异，但是方法却不太一样，应该说是之前开发经验的一个扩展，所有东西都变多、变专精了，分工更细，注意的层面与细节更复杂更深入。例如，企划设计一个关卡，除了纸上设定之外，接着会先用简单的3D方块盒子堆叠出场景，然后不停地测试玩法与修改，确保场景的尺寸与范围都跟设想的一样，才交给美术，美术依这个架构分毫不差地建出精细模型与贴图，再加上效果后给程序检视效能、资源等负荷，不断地来回修改与测试，所花的人力与时间是之前开发游戏的数倍。目前在烛龙，也发现因应新的引擎技术与更高的品质需求，许多制程进行调整，越来越符合次世代游戏的制程，这是很好却也更辛苦的改变。

大众软件： 上次去烛龙时，有人跟我开玩笑说，因为您什么都能做，像个万能胶一样，所以就把您请来烛龙任职了，您觉得这评价贴切吗？您个人于2007年离开了大宇，从时间上来看，与烛龙的前身上海软星脱离大宇的时间有些巧合。如今您又"凑巧"加入了烛龙，能说一说您个人选择加入烛龙的原因吗？

贾卓伦： 不敢当！在大陆开发游戏，我还有许多要学习的地方，我只有尽力与烛龙的伙伴一同努力做出一款好游戏。说到当年，我也不敢相信上海软星就这么解散了，因为对于大宇而言，我认为上软是一个非常重要的团队。而现在我能加入烛龙，真的是缘分了！事实上我与工长君、孝全很早就认识，之前曾有段时间我还到上海软星工作过，所以一直保持联络。离开大宇后也常与工长君聊到近况，不时交流一些想法。当他在2010年底突然问到，还有没有兴趣到大陆工作时，我以为他在开玩笑，但他接着提到烛龙与"古剑"陆续建立起广大玩家的支持，成为另一款国产游戏的品牌，以及接下来的许多计划后，我才知道他是认真的（笑），所以没多久就谈到正题，开始考量前往大陆的安排与可行性。对我而言，能够在这个全世界

最有潜力、最富资源、最具竞争的环境中经历一次，是一个特别的舞台与机会，而且烛龙里有邵芸、郑雯、广浩、李想、李宁几位极富经验的高手，让我非常动心，我也想要再做出更多款感动玩家的好游戏，烛龙确实是一个很好的选择。

大众软件：目前内地的单机游戏市场似乎有触底反弹的趋势，对此您怎么看待？现在在网络上，玩家们对当年国产单机游戏黄金时期的制作人突然开始追捧，蔡明宏、曾志豪、叶明璋、徐昌隆这些名字甚至比当年更多地被玩家提起，您怎样看待这样的现象？您觉得现在内地的单机游戏市场，与台湾地区相比有什么区别？

贾卓伦：我很高兴看到玩家又对单机游戏燃起热情，我觉得2010年《古剑奇谭》的推出带动了风潮，让玩家久候多年，又是玩家熟悉的制作团队，呈现出一款高水准的国产单机游戏。更重要的是一个新名字，让大家看到新的希望，玩家的支持对我们是非常大的鼓励！

我不太清楚追捧著名制作人的现象，我想应是玩家期盼着这些曾经带给玩家许多经典游戏的制作人们，能够正视玩家的需要，回到游戏市场，为玩家开发更多更好玩的作品。

我觉得两边市场最大的区别就是规模！不光是玩家的数量与销售量，而是从游戏延伸到宣传、通路、媒体、论坛等等，必须要计划与顾虑的层面都比台湾市场大，而且越来越大。例如以前在台湾地区，游戏发售后，需要关注的游戏论坛大约就三到五个，但内地不一样，动辄就是八个、十个，近年来越来越多，讯息量之大，只在台湾地区做游戏的人是无法想像的。其他环节也一样，都是台湾地区的数倍以上，如果不能充分理解这一层，并且有心理准备与计划，台湾的游戏公司不要想能轻松地在内地市场占有一席之地。

上海烛龙，心剑合一
（2011至今）

进入上海烛龙后，贾卓伦感受到是不同于以往的开发环境与气氛，讲求极高的效率与品质，在努力适应与学习的同时，贾卓伦希望自己的能力能得到完全的发挥，与伙伴们一同完成《古剑奇谭二》，再创国产游戏的新高峰。

大众软件：您入职烛龙已经有大半年时间，目前有什么感想？有很多玩家都憧憬能加入烛龙开发游戏，网上也有传言说烛龙的员工干起活来都很拼命，加班非常厉害，是真的吗？

贾卓伦：接受贵刊访问的这个时候真的快大半年了！很高兴能够加入烛龙，开展了一个不一样的视野与工作经验。我在想干活拼命与加班厉害的传言是不是吓跑了许多人？那是因为烛龙的每一个员工，对制作游戏都充满着热情，由工长君带头，他是我看过最拼命的游戏人吧！除了平常要费心管理公司事务，对游戏的剧情、战斗、系统、音乐、宣传等等都要插手（笑）。不管是脑袋想的，嘴巴说的，我常想搞不好连睡觉梦的都是为了做出一款好游戏给玩家，这也影响了主管与员工，为了游戏品质，为了满足玩家，大家很努力地工作，如果有进度延迟或是做不好的地方，大家都愿意多花时间赶上。这也归功于烛龙应征用人的规则很严格，挑选的伙伴都拥有很好的素质与潜力，我很荣幸能与他们一起工作。

大众软件：目前您在《古剑奇谭二》的开发中，主要是担任哪方面的工作？《古剑奇谭二》的研发现在到了哪个阶段了，方便透露一下吗？玩家们一直很关心《古剑奇谭二》战斗模式的改变，在即时战斗的制作中，现在有没有遇到困难的地方？

贾卓伦：我现在是《古剑奇谭二》的制作人，主要带领部份企划进行剧情与家园方面的设计工作，以及掌控整个游戏的内容与品质。目前持续研发中，很多提升或改良的功能与效果都在试验，但详细状况请见谅我无法透露更多。事实上，不光是玩家关心的即时战斗，不管哪个部份，我们面对的都是玩家，希望得到大家的喜爱，所以每一项设计、改变都不容易，让我们费尽心思。目前战斗系统确实面对许多挑战，那完全不同于回合制或所谓半即时的思考模式，也不是平常会玩动作游戏就能体会的，例如攻防的打击感就有许多种表现与感受，我们正在努力克服中！

大众软件：您平时还玩游戏吗？最喜欢哪种类型的游戏？比较喜欢看什么类型的动漫和电影？喜欢的角色是哪些？

贾卓伦：来到烛龙因为很忙，所以数量下降很多，但还是会找时间玩游戏，从家用主机、PC、NDS到iPad、iPhone，基本上任何类型的游戏都想玩玩看，最常玩的应该还是RPG、即时战略与动作类的游戏。电影也是什么都看，最喜欢的是推理或冒险类型的电影，动作与喜剧也常看。漫画是比较热门的5部左右，不管是日漫还是港漫，类型不一定，尽量每周追进度。动画以前看很多，最近很少看了。欣赏的角色不少，也因为他们各具特色，但太繁琐就不多提了。

大众软件：去年“古剑”在巴哈姆特游戏大赏中获得了银赏的好成绩，当时您去领奖时说下一次的对手是《暗黑破坏神Ⅲ》，面对这么强劲的对手，《古剑奇谭二》有没有相应的准备？

贾卓伦：那是我觉得《古剑奇谭》输给了《星际争霸Ⅱ》很可惜，就半开玩笑地说《古剑奇谭二》的对手将会是《暗黑破坏神Ⅲ》，那必定又是一次艰难的比较。面对暴雪如此强劲的对手，我们没有什么必胜的杀手锏，只是会尽好本分，有自信拿出一个在各方面都表现优秀、平衡且紧密结合的好玩游戏，不负广大玩家的期望，让自己的作品能成长到与国际级大作并驾齐驱的等级。P



2010年代表上海烛龙与《古剑奇谭》前往台湾地区领取巴哈姆特游戏大赏银奖

"二战"风云——《战地3》vs《现代战争3》

BATTLEFIELD 3 CALL OF DUTY MW3

错位的对抗

■江苏 老黑

毫无疑问，2011年游戏业的中心话题是《战地3》（以下简单称BF3）vs《现代战争3》（以下简称MW3）。充满火药味的序曲在大幕拉开之后，即将全面开打的对垒双方却毫无征兆地偃旗息鼓——无论是BFer还是MWer几乎在同一时间停下了对掐，转而去吐槽各自长期支持的游戏缺乏诚意、不求上进。当然，喷MW3的要比BF3的人多上许多。在EA炒作起BF3 vs MW3这一话题，互相看不顺眼的双方玩家跟着瞎起哄了近一年之后，大家终于意识到BF和MW除了都是FPS之外，其设计思路和玩法根本没有任何可比性。然而，在FPS游戏高度同质化，受众需求取向统一化的今天，这场vs又会对FPS的发展和格局产生深远的影响。下文将从单机和多人两个方面，通过各自侧重点的对比分析来探讨二者在争夺FPS王者宝座过程中的成败得失。

有心开战 无力进攻

此次EA之所以要炒作起这个vs话题，其实就是想通过复制MW系列〝单机拉人，多人巩固用户群〞的模式，来让BF系列的销量也能迅速扩大到千万级别。由于FPS的潜在市场已经被MW系列开发殆尽，因此实现这一野望的唯一手段，就是利用MW玩家们长期以来积累的不满情绪，来煽动



对同一类场面的处理，可以看到IW和DICE两家的水准其实是不相伯仲

大规模叛逃。

然而，BF系列的正篇作品中从未认真做过单机战役，DICE也不具备IW组那种驾驭互动战争大片的能力，这对于DICE而言都是不利因素。当然，他们也具备不少有利条件，比如IW组核心已经集体出逃，MW系列的玩家们对游戏过于模式化有着不同程度的怨言。于是在宣传阶段，BF3的一个个预告片和实机演示片段直指“MW大片”的软肋，比如剧本狗血、军事设定胡扯、引擎落后等人神共愤的缺陷，并且很快就得到了包括MWer在内的FPS玩家们的认同。一时间，骂MW已经成为了一种时尚；一时间，BF3犹如救世主般的存在，寄托了包括MW玩家在内的所有打枪游戏爱好者们的美好期待和想像。对于三部曲完结篇的MW3制作团队而言，这种压力可想而知。

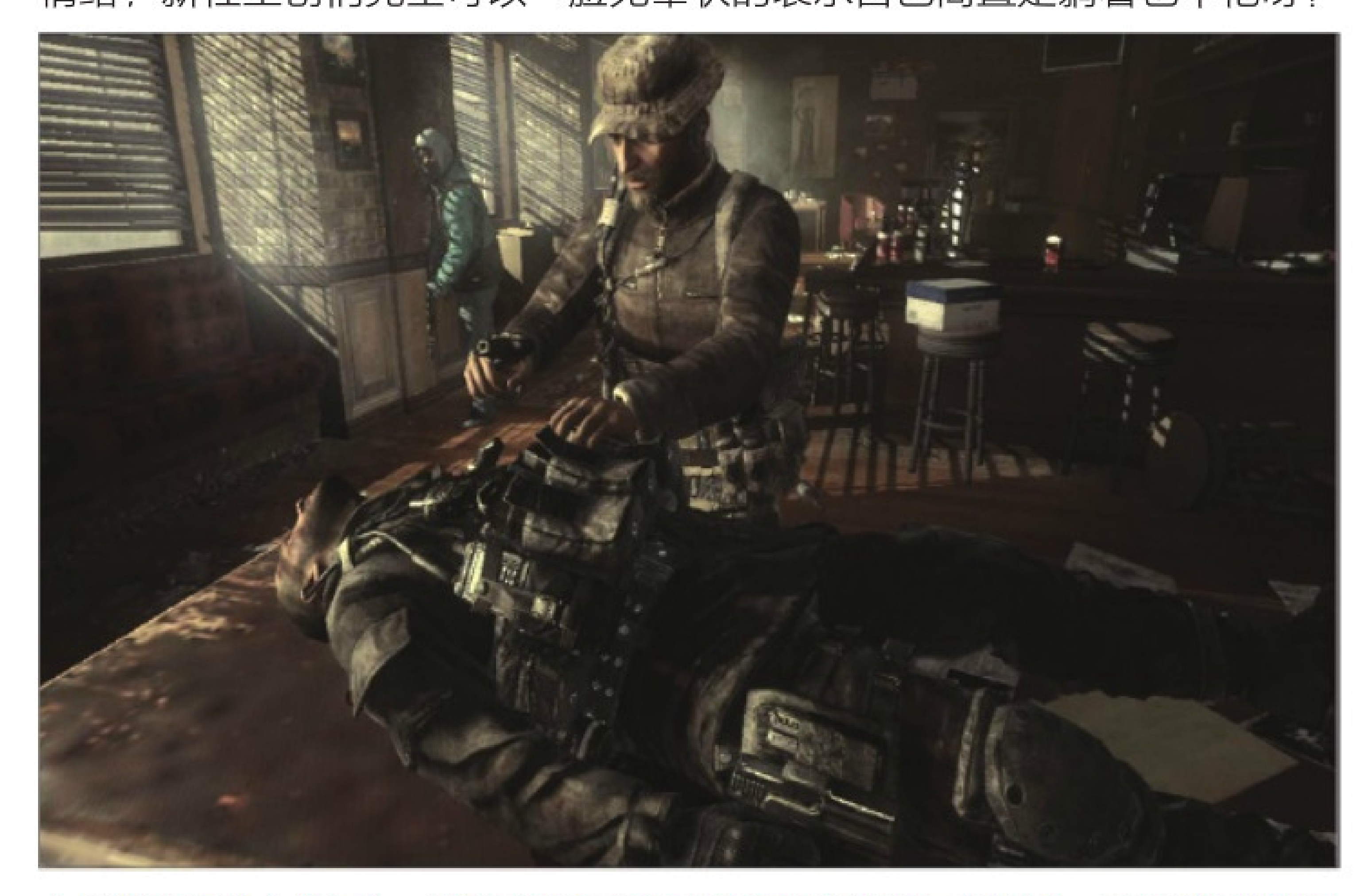
虽然单机要素对于这两款游戏来说都看似无比重要，可实际上，拍“大片”对于双方制作组而言都是一件吃力不讨好的苦差事——自从MW2开始，有相当一部分玩家拿到盘之后的第一件事就是联机作战，这对于一个以“单机”面目示人的游戏而言是难以想像的，与其费脑子做好那5小时的“一本道”，不如给对战多加些新料。对于BF3的开发商DICE而言，尽管他们对MW系列一直持鄙视态度（在《叛逆连队》系列中对MW的插科打诨就是明证），但让他们用打着红旗反红旗的方法来超越对手，EA下达的这一必杀令对于DICE而言确实也有些勉为其难。于是他们用只认真做了一关半（“断层线”和“沙漠惊雷”前半部分）的内容供EA拿到各大游戏展会上去“播片”，另外还为预告片准备了一些素材性质的养眼片段，就将东家糊弄过去了。

DICE的本质任务是为全世界的BF玩家献上一部以多人对抗为主题的现代战争交响曲，而不是用自己的劣势去顶EA自己炒作起来的话题。一次可以与《国土防线》相比肩的单机体验对于DICE而言并不可耻，对于BF3的玩家而言更是无关痛痒。而对于同样只想收“现钞”的IW和大锤（Sledgehammer）组来说，他们所要打造的，是寄托着无数MW玩家情结的“现代战争三部曲”最终完结篇，纵然系列的侧重点已经明显偏向多人，纵然IW组只剩下了一个空壳，MW3的单人战役也容不得半点胡来！



争相失控的剧本

与BF3单机那种明显糊弄人的作风不同的是，内忧外患之际的IW对MW3单机部分的投入依然可谓是不遗余力，对于老玩家们的愤怒和不满情绪，新任主创们完全可以一脸无辜状的表示自己简直是躺着也中枪呀！



同样是亲密战友的死亡，MW2和MW3各自的场面都能让玩家愤怒，区别是前者燃起的是玩家对大反派的愤怒，而后者则是让玩家对制作者们怒火中烧

本作以第三次世界大战为中心的故事脉络，是MW2那个狗血剧本的必然结果。从主演到龙套角色的齐聚一堂，如此热闹的景象不正是玩家期待的吗？双狙人、雪山潜入、炮艇机、载具炮塔射击、Boss肉搏QTE等等广为赞誉的桥段，均在MW3中被多次运用，系列固定套路的复制更是到了泛滥的地步。完爆华尔街、强拆艾菲尔铁塔这样前所未见的大场面也来了，打垮大Boss的戏份也祭出了，新老角色死得几乎一个不剩，该玩的悲情和煽情也玩到位了，你们咋还不满足哩？

同样的引擎、人物关系和故事脉络，屡试不爽的套路，再加上对前两作著名场面的疯狂致敬……MW3的单机却丝毫不能打动一路走来的老玩家们。是场面俗套？须知道CoD系列就是靠抄电影起家，诸如“掉落山崖前被一双上帝之手所拯救”“白宫阳台挥舞绿色信号弹”“队友在大反派发招前出手相救”等等为人津津乐道的场面，在影视作品中均是属于烂大街性质的存在。同样是抄，为何MW2和MW3的效果相差如此之大？是人物不够有感染力？须知道FPS的人物形象塑造不能靠RPG的表现手法，通常都是靠

数句台词和若干瞬间来一个令人过目不忘的速写，MW3中的群英脸谱已经在前两作中完成了展示，形象应该在本作中更加深化，实际却除了各种惨死以外就没有给人留下任何心理影响了。是剧情乏味？与MW2用一片"狗血"指责所换取的峰回路转和跌宕起伏相比，MW3的故事线确实要显得平淡很多，但前者即便是在玩家已经被剧透的情况下，依然可以玩得很"来感"，因为你的情绪已被充分地调动了起来。MW3纵然加入了很多刻意煽情的桥段，悲情牌更是滥用到了无以复加的地步，可给人的感觉却是"哭了半天不知道谁死了"。

其实只要对比2代和3代中对同一个桥段的演绎方式，就可以看出产生这种差距的症结所在：Ghost之死之所以能给玩家以极大的震撼，并不在于"自家老大突然暴露腹黑本质拔枪相向"这种司空见惯的转折，而是它成功表现出了"背叛"一词的含义。尽管Ghost的戏份不多，但通过有限的特写和与之并肩作战的过程，每一个玩家都感受到他是一个冷酷而全能的战士，是自己最坚实、最可靠的后盾。然而这样一个强大的角色却在费尽千辛万苦逃出生天之后，与主角一道双双死在了"自己人"的枪下——原来自己执行的都是来自幕后黑手的命令，原来自己无比信任的长官居然是这场乱局的根源所在。在自己的"尸身"与Ghost一道被抛向弹坑，野心家的爪牙们忙着毁尸灭迹，将军丢弃的雪茄瞬间引起吞噬一切的熊熊大火的时候，屏幕前每一个人都被仇恨与不甘的情绪所包围。不仅仅完成了戏剧性的转折，而且给游戏最后大决战所需要的情绪宣泄进行了很好的铺垫。

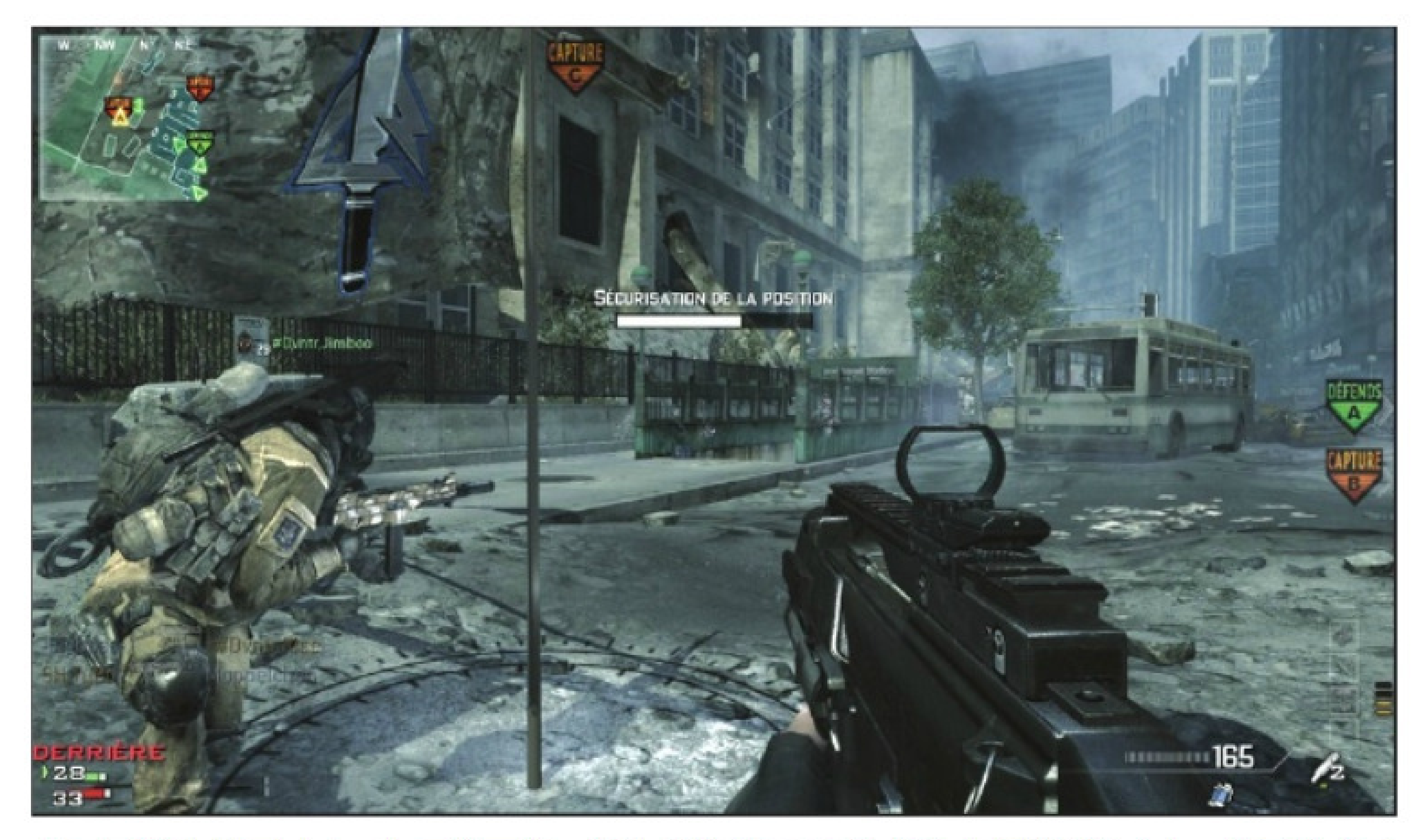
Soap本来是贯穿整个系列，陪伴玩家多年的关键角色，他在MW3中牺牲本应达到MW2中"Ghost之死"的演出效果，然而最终我们看到的结果却是大相径庭。其中一个很重要的原因，就是制作者只寄希望于"交党费"场面本身来丢催泪弹，而根本没有考虑通过前文铺垫和后文的释放来影响玩家深层次的情绪。Ghost与Roach牺牲的前因后果都交代得非常清楚，甚至连Shepherd反水的伏笔也在前面埋下，因此当将军拔枪的一瞬间，所有人都已经明白了一切。Soap之死却是自始至终都是在混乱中完成叙述的，你搞不清Makarov是如何提前获知并且埋伏了这次刺杀行动的，在谁是内鬼的问题上，编导居然把悬念踢回给了观众——先通过Soap之口说出了Yuri有重大嫌疑，而接下来又通过几段闪回来为Yuri迅速洗白，将注意力转移到了毫无关系的前作场面串串烧上去了……不尊重叙事原则的结果，就是在剧本安排的冲击力上大打折扣。

如果说MW3的剧本和叙事方面只能得60分，那么BF3在这一方面恐怕只能给出20分了。前者纵然有"毛子突袭美国本土"这样的狗血剧情，但故事的各种转折和戏剧性的设置在厚重背景的铺垫之下，起码还属于脑补可能范围。而BF3的单人故事却连最起码的逻辑性都做不到——同样，真正应该尴尬的不是DICE，而是叫嚣压倒MW3大片体验的EA。

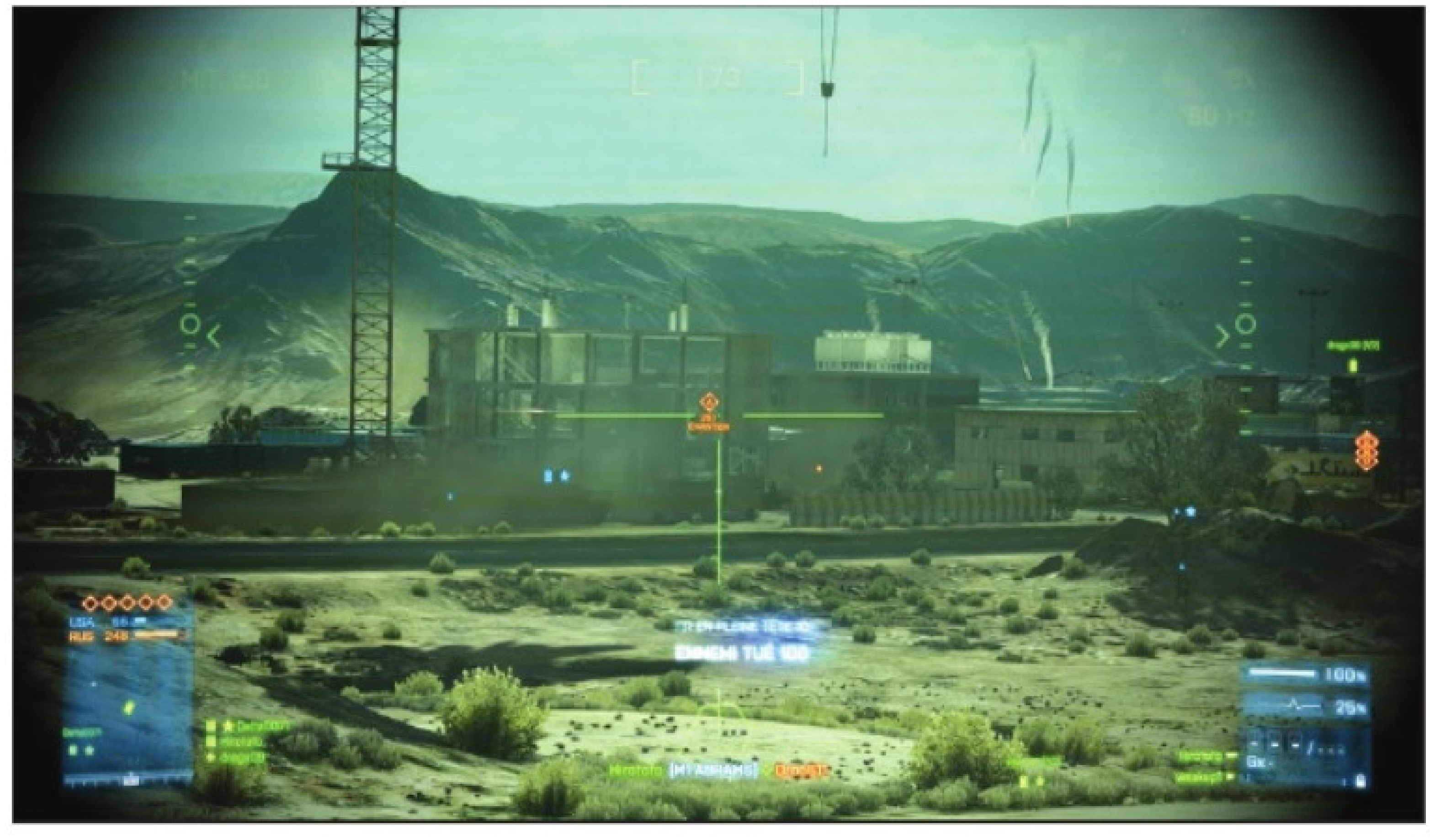
殊途亦不同归

两款游戏在单机部分所呈现出的是高度同质化的体验，它们都想玩"电影"（或者看上去像是在玩电影），而且最终效果也是半斤八两：MW3将能演的和不能演的（如老瘸腿麦克米兰）角色们串在一起，将过往的成功桥段凑在一起，看似啥都全了，却只有表面上的皮肉功夫，丧失了骨子里面的电影质感，活脱脱一部沽名钓誉制作，如同《唐伯虎点秋香2》；BF3则是携超级引擎来势汹汹，号称超越经典的"巨片"演绎的却是一场感情没基础、人物没个性、特效没细节、煽情没逻辑，对新时代玩家没有基本尊重的彻底溃败，犹如《白蛇传奇》这样的山寨片。而在多人对战的问题上，二者又坚持各自的传统，继续延续了从"根本"上的不同。

MW多人模式的娱乐核心一直延续着FPS的本源——快节奏的射杀，自从MW初代开始加入的Perk、连杀奖励、装具解锁、士兵升级等系统，均是围绕"如何让玩家在最短时间内获得最多杀戮快感"（即杀得更爽）这一命题所给出



由于目前的地图过小，为了找平衡，射速凶横的SMG类武器全部被削弱威力，甚至连喷子也很难一下喷死眼前的人


在熟悉一个兵种之后，BF3对于你而言才刚刚掀起了冰山一角，还有丰富的载具和对应装具解锁等待着你的到来

的解决方案。这种以"杀人"为唯一目标的游戏方式，其好处就是让任何新玩家在上手之后的很短时间内就能找到乐子，不像BF系列那样由于目标的"不清晰"，新玩家进去之后连往那里走都一头雾水，更不要说拿初始武器去随意灭人了。而这一FPS经典玩法的不足就是缺乏持续动力（对于玩家而言），创新潜力低下（对于开发者而言）。"为了杀人而杀人"在不断升级之后，就变成了MW3目前广为诟病的网战局面：地图小、重生乱，每走几步就能遇敌或者被遇，每开一枪就能吸引到周围一票人的争相追杀，再加上角色均被设计成无限脆皮，只要先被对方发现就几乎就只有立刻扑街的这一种后果，毫无对枪和缠斗的可能。在MW2中有许多旷野地图，尽管人一样的薄皮，无脑枪依然就那么几把，但能否击杀敌人好歹还需要一定的大局观和技术作为支撑，哪里像现在只要随便开枪就能把人给毙了。在这种基调下，玩家们深恶痛疾的蹲坑问题反而变本加厉起来。MW3目前的这种调整显然是为了照顾新手，但这种刻意找"平衡"的做法却把菜鸟和高手拉到了零距离——会蹲的都是高手，笑到最后的都是拐角的英雄。

以击杀人数和被杀次数作为唯一追求的玩法，必然导致游戏的玩法倒向两个极端：要么就是在某些建筑物多、小巷子多、拐角多的"三多"地图上全民蹲坑，要么就是在火暴热烈的抢旗、狗牌模式中各种连杀、连死、辅助奖励乱丢乱放，各种防空打飞机赚外快，各种闪光弹、枪榴弹疯狂对砸，反正大家死的快，复活起来也一样快，基本没有，也不需要什么战术配合，总之都是一窝蜂的冲……在MW这种过于简单粗暴的设计思想之下，技能体系会越来越过激，枪械系统会越来越不平衡，再加上商业味道越来越浓（Elite增值服务），已经与某款被广大网友们誉为"FPS之祖"的国产网络射击游戏有了某种共同之处。

DICE当然知道MW这种网战架构由于简单而产生的强大吸引力，他们在《叛逆连队》系列中启用的Rush模式，就将双方玩家安排在地图上一个个相对固定的区域内激烈对抗，在BF3中甚至启用了团队死亡对抗（TDM）这种的"土鳖"模式来取悦轻度玩家——玩家们纷纷表示TDM简直就是一个MW对战法则的"威力有限降低版"。而在本质上，BF3的核心依然是基于立体战场和在几十名玩家之间进行的战场厮杀。对于"征服"模式而言，一味的杀人从来就不是设计师和玩家所追求的目标。BF系列在理念上的高明之处就在于，它会给玩家们集体设置一个目的，让双方参战者为了这个目标共同奋战，以目标是否实现来决定胜负，而不是单纯比谁的杀人数多。"K/D比"永远都不是衡量玩家水平和决定战局走势的标准，只有你在一次战斗中为团队的贡献（得分）才是实力的唯一体现。杀人数不到两位数，却可以在赛后统计画面中排名第一，这是MW玩家们永远也无法理解的：拆雷、火力压制、反载具、助攻、救助，甚至是为队友报告敌人位置都能得分——这才是一个团队中的每一个个体真正需要追求的东西。有目标性的游戏才会对游戏方式产生导向性，有导向性才会产生秩序，带有目标性的杀戮才不会变成只有火暴和喧闹的胡搞，这种由于同一目的而产生的有序性，反过来又会提升玩家的扮演感。当你的队友被打得抬不起头，身为支援手的你忽然冲上去架起M249机枪一顿猛扫，队友们则乘势从侧翼发动反击，一鼓作气全灭对方，纵然你可能发射了上百发子弹却一个敌人也没有打死，但望着屏幕上刷刷增长的压制得分，以及由于自己的参与而给战局所带来的逆转，那种成就感绝非"XX连杀"后召唤大杀器在地图上面狂砸所能比及。

综上所述，BF3所谓的"高门槛"并不在于专业性和系统复杂程度。从某种意义上来说，它的上手难度比MW3还要低，因为新手即便总是被虐，也一样可以有从其他渠道获得分数，对团队体现自身价值的途径。真正的"难度"就在于你能否克服《盗梦空间》中所称的那个埋藏在潜意识中的"idea"——FPS就是比杀人数。刚刚开始的时候无需注意"K/D比"，对各种惨死要报以绝对的淡定，千万不要找把狙就往某个看起来安全的地方一趴，这样下去BF3很快就会享

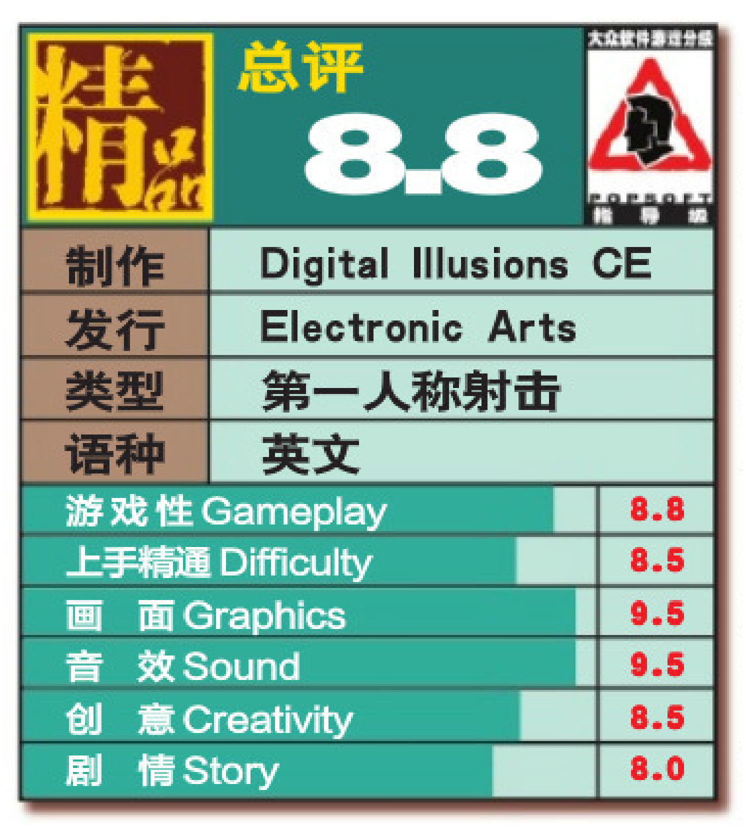


受被你怒删的待遇了。杀不死人，就跟在大伙后面，是工程兵就负责修，是突击兵就负责救，看人多的地方就丢个补给、医疗包，你对团队带来的任何帮助都会化作为用来升级和解锁装具、技能的“真金白银”。在摸爬滚打中学习和成长，超华丽的杀人统计数不是靠强求，而是在水到渠成之后达成的，即便这个当初梦寐以求的目标在实现之后，你也并不会为此而欣喜若狂，依然会专注于一名士兵的角色，继续跟随战友厮杀于硝烟弥漫的战场。

如果说MW3所提供的娱乐是显性的，是手到擒来的，那么BF3所提供的娱乐则是隐形的，光靠“找点乐子”的心态是永远也体验不到的。纵然BF3的设计思想并不适合取悦轻度玩家，纵然它的核心玩家数量相对固定，与MW3的庞大用户群相比还差了一个数量级，但目前的我们至少可以这样断言：在这场错位的对抗中，MW3赢得了现在，而BF3则赢得了FPS的未来。

BATTLEFIELD 3 《战地3》单人剧情攻略

■贵州 yago



精品	总评 8.8
制作	Digital Illusions CE
发行	Electronic Arts
类型	第一人称射击
语种	英文
游戏性 Gameplay	8.8
上手精通 Difficulty	8.5
画面 Graphics	9.5
音效 Sound	9.5
创意 Creativity	8.5
剧情 Story	8.0

作者述评：虽说“战地”系列的魅力有一多半在联机大战，但这次《战地3》的单机剧情也一改以往只能靠外传《叛逆连队》系列抗衡《使命召唤》的被动局面。本作主人公布莱克·本的审讯供词构成了战役模式下的12关战斗，始于逃狱后的地铁车厢大战，也终于地铁车厢，但各关故事并不按时间先后顺序排列，有许多前后倒置，玩家如果不看关卡开篇的时间说明，很容易被弄得晕头转向。贯穿全局的审讯和回忆与《使命召唤——黑色行动》的笔法如出一辙，布莱克·本的历险记和中情局特工梅森的坎坷遭遇颇为相似，只不过后者的回忆穿插着重大历史事件，如海湾战争、越战、刺杀肯尼迪等，而前者从头到尾都是近未来时空中的虚构，如美伊（伊朗）战争、巴黎核爆、美俄冲突等。《战地3》选择好莱坞大片的风格路线意味着这个系列将与《使命召唤》家族展开单机剧情的正面角逐，原本两家各有所长，《战地》稳据多人网战阵地，《使命召唤》号称单机FPS圣经，但两家一直都在不断向对方地盘伸手偷袭，EA先以《叛逆连队》从诙谐幽默加真实战斗的侧翼路线拉拢剧情党玩家，现在又以《战地3》直接出面抢夺单机市场，《使命召唤》也以僵尸地图和狗牌设定吸引了不少网战玩家，而第八代大作《使命召唤——现代战争3》无疑更是一发巩固自身单机地位的重磅炸弹。由此看来，二者的FPS王者之争才刚刚拉开序幕。

主要角色介绍

亨利·布莱克·本：本作头号男主角，美国海军陆战队第一侦搜营军士，只要是拿枪动刀的活路没有他不熟的，更难得还有大局观念，为维护世界和平甘愿付出任何代价。

德米崔·马雅可夫斯基：本作二号男主角，俄罗斯格鲁乌情报局特工，绰号“狄马”，行事果断手法狠辣，典型的老毛子做派，尚未泯灭的人性促使他说服布莱克·本拯救人类，虽然最后落个核辐射沾染下场，但依然无怨无悔。

所罗门：本作头号大反派，前中情局雇员，阴险狡诈诡计多端，精心布局欲在巴黎和纽约发动核爆，妄图引发世界大战。

费卢克·阿巴沙：伊朗人民解放抵抗军明面上的首领，所罗门的傀儡，借着大地震发动军事政变上台，拍摄处决美军战俘视频是他犯的最后一个错误。

珍妮弗·霍金斯：美国海军布什号航空母舰上的F/A-18战斗轰炸机武器系统员，是让玩家过把空战瘾的龙套主角之一。

乔纳森·米勒：美国海军陆战队第一坦克营军士，是参加过“沙漠风暴”和“沙漠盾牌”战争的老兵，在突击德黑兰的行动中不幸被俘并惨遭杀害，是让玩家过足坦克瘾的龙套主角之一。

科尔上尉：美国海军陆战队第一侦搜营连长，姿态强硬言辞激昂，是为求胜利不顾一切的职业军人。

卡法诺夫：俄罗斯黑市军火商，伊朗人民解放抵抗军的武器提供者，核弹也是他从俄军军火库中偷来的。

多人模式简介

《战地3》的网战内容包含5种对战模式下的9张原配地图，合计共提供了45场不同风格的战斗。正版玩家需先安装Origin游戏平台，通过该平台下载安装容量约11G的数码版《战地3》，登录进入网页界面的战地网络社区（Battlelog），选择游戏模式或根据条件筛选搜寻最适合的国际服务器加入参战。5种游戏模式分别是：

1.团队死亡竞赛（TDM）：通常是24人地图，首先消灭足够数量敌人的一方获得胜利。

2.小队死亡竞赛（SDM）：以16名玩家分为4个小队各自为战，战斗中可使用步兵战车，首先消灭足够数量敌人的一方获得胜利。

3.突击（Rush）：有24人和32人两种地图，双方争夺全地图各区，通过装炸药摧毁对方基站获得区域控制权，然后才能继续进攻下一区域，首先摧毁对方所有基站或耗尽对方全部重生券的一方获得胜利。

4.小队突击（SR）：只有8人规模地图，每张地图上仅有2个区域2座基站，4对4的战斗中没有载具，全靠步兵战斗，胜败标准与突击模式完全相同。

5.征服（Conquest）：有32和64人两种地图，通过夺旗抢占全地图各区域，或耗尽对方全部重生券也能获胜。此模式地图尺寸巨大，海陆空兵器齐全，对情报侦察和快速反应的要求极高。

除上述5种网战模式外，《战地3》里还有一种双人合作模式，两名玩家携手合作勇闯以单机战役为基础设计的6关地图，此模式下的任务全部重新设计，战斗中还有各种随机事件发生。队友中弹倒地后仍可使用手枪攻击敌人，经伙伴救援后才能起身恢复正常。合作模式下的战绩统计也算入联网积分，而且还能解锁一些可带入网络战场的隐藏武器。

多人模式的兵种职业共有4种——突击兵（Assault）兼具榴弹手和医疗包双重身份，不但能发射榴弹摧毁对方硬目标，还可以到处派发医疗包或提着心脏电击器救人；工程兵（Engineers）的战场定位是爆破专家和修理技师，有大量载具的战场必定少不了他们；火力支援兵（Support）其实就是机枪手，提供火力压制的同时还能为队友派发额外弹药包；侦察兵（Recon）是神出鬼没的狙击手，他们可以架设无线电信标改变复活点位置。无线电信标有助于发动敌后突袭战术，但信标会发出嘀嘀声，极易暴露，遭敌方拆除或守杀也会弄巧成拙。

通过在联网模式下的战斗，玩家可获得不同成就称号并根据战绩晋升军衔，越高的军衔或战绩点数可以解锁更多技能、武器和附件。技能包括14种步兵相关技能和30种载具相关技能，大多是一些提升战斗属性的加成效果，例如火力压制可使敌方出现视觉模糊效果。《战地3》里共有50多种步兵武器，每种武器可以最多加装3套附件。例如加装脚架可以使自动连发武器的射击精度更高，加装战术灯可以照亮黑暗中的区域，狭路相逢时真能晃花对手的眼睛，不过也容易暴露自己的位置。注意不同武器的附件无法通用。

第01关 永远忠诚（Semper Fidelis）

纽约，全球最繁华的超级大都市。

灯光璀璨中，一列地铁飞驶而过，有个男人突然翻下路桥落在车厢顶上，但见他蹬碎车窗玻璃跃入车内，拾起敌人掉落的手枪瞬间，手腕上的钢铐清晰可见。他是个囚犯吗？前面的车厢里有许多手持武器头戴面罩的武装分子，但无论前方堵截还是侧面埋伏的暴徒都被这个不明身份的男人一招放翻，他手里的武器也从霰弹枪变成了AK-74u突击步枪。

男人追到车厢尽头，锁死的玻璃门那边，有一张冰冷的脸注视着他。耳边传来嘀嘀的不祥之音让男人恍然大悟，他不假思索跳出窗外，刚沿着外壁爬到前车，两车连接处就发生了爆炸。车窗里，那张冰脸的主人抬起了手中的枪口，“噗！”中弹的男人奋力攀上车顶，紧接着不少黑影从车体左侧冒出，敌人想爬上来！男人手中的突击步枪粉碎了他们的企图。漆黑的隧道里突然爆出一团火光，前面的车厢爆炸了，激射的碎片卷着暴徒的尸体飞舞，男人爬过很长一段距离，最终跳入顶部撕裂的车厢，几场战斗后一只手枪顶住了他的脑门，扭头看见还是刚才那张冰冷的脸：“你一个人吗？”



对布莱克·本的审讯贯穿了游戏通篇

时针倒退8小时前，某处不为人知的秘密审讯室。

两名中年男人正在盘问一名身着海军陆战队制服的囚犯，他们虽然衣冠楚楚，但目光犀利面色阴沉，显然是长期从事某类特殊工作的专业人士。“18小时前，国土安全部给我打电话说，有个被扣的海军陆战队士兵报告今天在纽约会发生恐怖袭击事件。你最好如实坦白自己所知道的一切，也许我们可以考虑免除对你的谋杀指控。你认识这个人吗？”一张照片滑到囚犯面前，囚犯的军服胸口写着自己名字：布莱克·本。照片上那张熟悉的冰冷的脸让他的眼神突然变得炽热：“是他，他就是所罗门。”

“你什么时候首次接触所罗门和人民解放抵抗军（PLR）的？”

“9个月前，在伊拉克库尔德斯坦地区执行碎剑者行动的时候。”

“很好，继续说，我听着呢。”

第02关 碎剑者行动（Operation Swordbreaker）


跟随队友穿街过巷

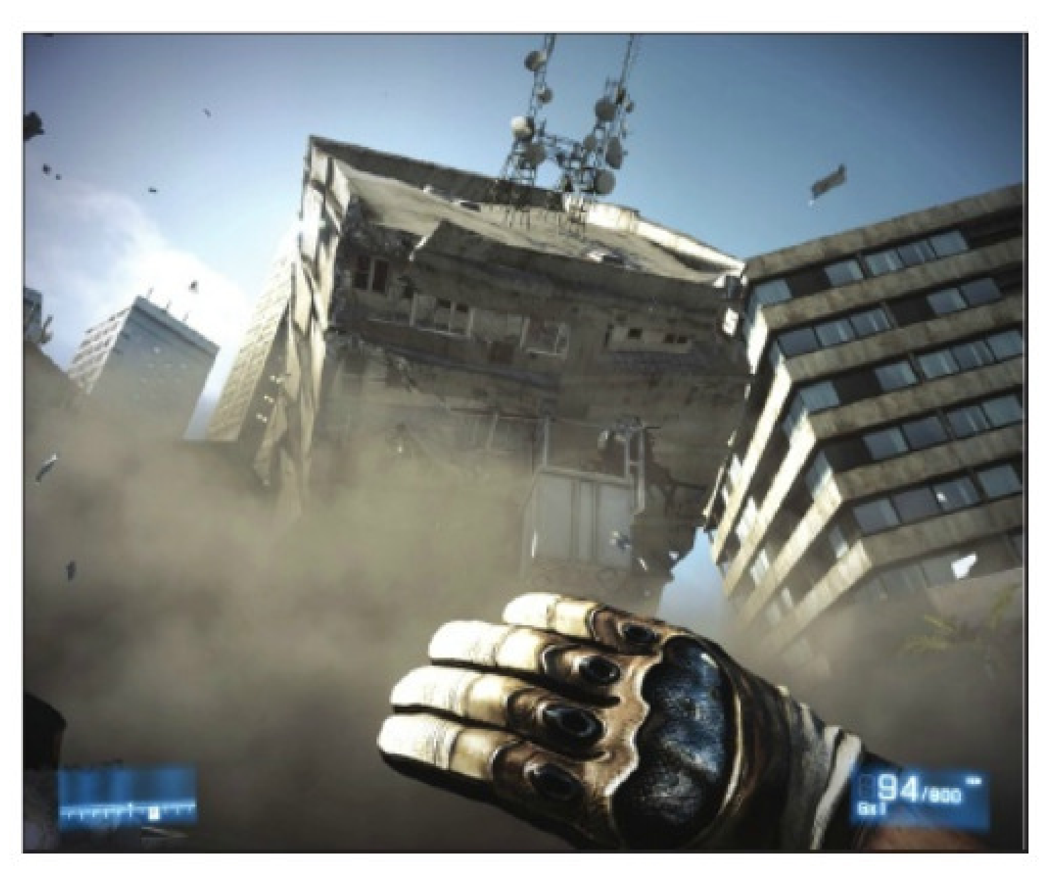
人物：亨利·布莱克·本军士，美国海军陆战队第一侦搜营

时间：格林威治时间3月15日13:00。

地点：苏莱曼尼亚，伊拉克。

布莱克·本等5人战斗小组乘坐装甲车执行任务途中接到上峰通知有紧急情况，下车后跟随小组长坎波（Campo）到巷中，连长科尔上尉命令众人寻找失踪的陆战队巡逻小组。穿街过巷来到一处院子里，队友查芬（Chaffin）被敌方狙击手偷袭倒下，布莱克·本赶紧将他拖拽到屋中安全点。消灭这股敌人后，4人上到楼顶制高点发现狙击手就躲在对面大楼里。在队友们掩护下，布莱克·本用马特科维克（Matkovic）的火箭筒轰掉了敌狙击手，然后又为北面携带伤员撤离的友军小组提供火力增援。此时，不知何故大地震颤，沿途灯具频频碎裂。4人下楼后在寺庙里找到巡逻小组成员的尸体，后面大街上停放着巡逻小组的悍马吉普，驾驶员奄奄一息，看来是遭到了伏击。马特科维克发现悍马旁的面包车底有爆炸装置，布莱克·本沿着引爆线追到肉店，从通风管爬进地下室干掉背后偷袭的敌人后拔掉引爆电线。当他返回街面时，一场战斗已经打响，在边境活动的伊朗人民解放抵抗军向美军发动了猛烈进攻。布莱克·本冲上天桥拾取M249班用轻机枪阻击敌人，随后又操纵车载点50口径勃朗宁重机枪压制侧面包抄过来的敌人，激战中突然楼倒房塌，地震了！布莱克·本目睹一栋大楼朝自己劈头盖脸压来，那是他昏迷前看到的最后画面。

第03关 暴动（Uprising）


打个仗还遇上地震？

人物：亨利·布莱克·本军士，美国海军陆战队第一侦搜营

时间：格林威治时间3月15日13:00。

地点：苏莱曼尼亚，伊拉克。

地震现场所有美军士兵全被埋入碎砖瓦砾中，不知过了多久，布莱克·本睁开双眼看见一个面容冰冷的男人正指挥PLR士兵抓捕战友们。求生的本能促使他奋力爬入沟渠避开搜捕，地沟中有只大老鼠凑近挑衅，布莱克·本手起刀落给了它一个痛快。摸进寺庙里偷袭夺枪得手，闯过维修屋和公共汽车后在巷子里扫倒两名敌人，眼前突然跳出队友蒙蒂斯（Montes），从他口中得知PLR趁着地震发动军事政变。蒙蒂斯抬起卷闸门找到一条通路，街面上海军陆战队士兵们正与PLR激战，布莱克·本操纵悍马吉普上的车载机枪协助压制敌方冲锋。很快一架美军V-22鱼鹰垂直起降运输机赶到，四周立刻飞出无数RPG火箭弹，布莱克·本被震飞出吉普车摔了个七荤八素，他爬起来用尽全身力气奔上即将升空的运输机，回望渐渐远去的地面宛如一片炼狱世界。

第04关 追猎行动（Going Hunting）


准备起飞

人物：珍妮弗·科尔比·霍金斯中尉，战机武器系统员

时间：格林威治时间10月31日06:00。

地点：布什号航空母舰，波斯湾。

以狂人阿巴沙为首的PLR借助军事政变掌控了伊朗，美国人当即决定灭掉这个极度仇美的新政权。波斯湾上空战云密布，瓢泼大雨中美军战舰纷纷发射巡航导弹实施远程精确打击，布什号航空母舰上的战机武器系统操控员珍妮弗·霍金斯中尉跟随自己的机长登机出战。根据提示先关闭座舱盖，观察F/A-18战斗轰炸机左右两侧襟翼，完成武器系统逐项自检后起飞升空，战机飞行由坐前面的机长全面操控，霍金斯只负责战斗武器系统。爬高进入云层后遭遇PLR派来拦截的米格战机，先学会按X键施放热诱弹引爆敌方红外制导导弹，当全屏火控系统菜单打开后才能使用机炮和导弹攻击敌人。按2键切换红外导弹，菱形瞄准锁定敌机后发射，但敌机也会抛出热诱弹保命，多打几发才能确保命中。几场空战后友方战机被击落，与A-10攻击机群会合接近敌方军用机场。进入地面攻击火控模式后，先按1键切换到对地导弹摧毁3处防空导弹阵地，再按2键切换到反雷达导弹，按C键打开红外模式可以看到跑道上的敌机，发射导弹后需手控锁定直至命中，先干掉4架静止状态目标，然

后是2架即将起跑的敌机。接下来按3键切换到激光定位为A-10攻击机提供目标指引，消灭敌方直升机和步兵群后返回座舱模式，机长开启夜视模式并顺利返航降落在航母甲板上。

第05关 断头台行动（Operation Guillotine）

人物：亨利·布莱克·本军士，美国海军陆战队第一侦搜营

时间：格林威治时间10月31日06:45。

地点：德黑兰，伊朗。

布莱克·本也参加了美军对德黑兰的地面进攻，身后连长科尔上尉一声令下，众人随即发起冲锋。布莱克·本把迫击炮扛到指定地点，踩着战友的肩头翻墙攻入运河区，跟随大家消灭外围机枪火力点后进入大楼肃清残敌，随后又登上悍马吉普赶往银行附近增援受阻友军。途中遭遇油罐车加火箭筒伏击，登上公路桥干掉敌人后又迎头撞上对方T-90坦克，众人沿着地沟窜入大楼这才保住性命。从大楼后门出去目睹友军标枪反坦克导弹小组轰掉了T-90坦克，迅速靠近友军拾取标枪发射器摧毁3辆敌战车。此时银行大楼外的战斗已呈白热化，跟随队友马特科维克从左侧绕到楼后，两人互搭人梯从通气窗爬进厕所，干掉埋伏的敌兵后扫清走廊上的抵抗，缓步推进至前厅与友军会合。布莱克·本的小组奉命进入地下金库搜索阿巴沙，从电梯井中吊绳滑下，投掷闪光弹后突袭并全歼敌方守军。金库储藏室中堆积如山的黄金、美钞没有震撼他们，倒是墙上贴着的纽约和巴黎市区地图让人感觉不对劲，合力掀开绿色武器箱后发现一枚俄制核弹头，但箱子里共有三个空槽，那么另外两枚核弹呢？



发现武器箱里有两枚核弹不翼而飞

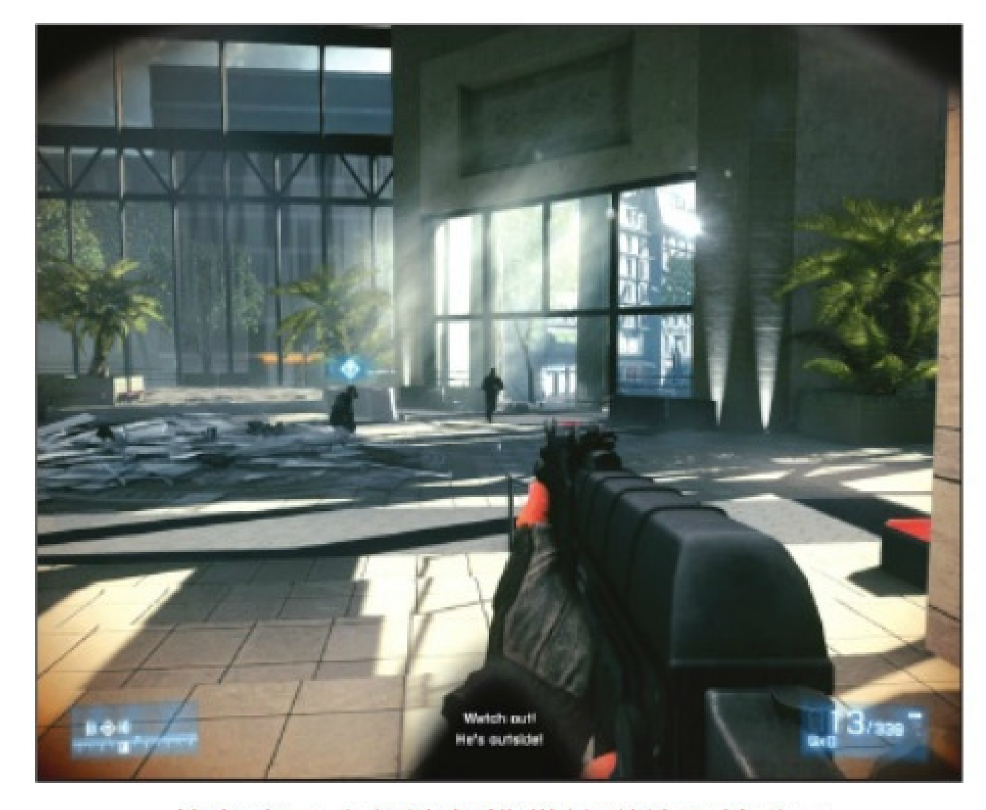
第06关 战友（Comrades）

人物：德米崔·“狄马”·马雅可夫斯基，格鲁乌特工

时间：格林威治时间11月13日13:20

地点：巴黎，法国

巴黎，繁华之都，车水马龙行人如织。一辆毫不起眼的轿车驶出隧道，车内端坐三名男子，为首的是绰号“狄马”的俄罗斯格鲁乌情报局特工德米崔·马雅可夫斯基，他与两名战友基利尔和弗拉迪米尔来这里是为了搜寻遗失的便携式核弹头，从美国人那里得到的情报表明恐怖分子计划在巴黎引爆一枚核弹，俄罗斯作为核弹的原主人肯定脱不了关系，为此格鲁乌决心不惜一切代价夺回核弹。打开电磁屏蔽后驶入恐怖分子控制的车库区，砍断控制室电缆进入地下停车场，激战中先打灭晃眼的车灯再解决敌人。恐怖分子们释放毒气意图阻断追兵，三人戴上防毒面具紧追不舍，经过交易大厅和办公区的多轮厮杀后来到大街上，眼看背着核弹的恐怖分子就在前面，突然出现大批警察挡住去路，马雅可夫斯基等人杀开一条血路继续追击。恐怖分子发射的一枚火箭弹炸死了弗拉迪米尔，马雅可夫斯基跑出小巷冲上地铁天桥逮住了背核弹的恐怖分子，一套组合拳将其抛入铁轨，但基利尔打开容器却发现里面空空如也。“这是个假货，真的核弹呢？”基利尔面色苍白，这位身经百战的勇士从未有过如此惊惶。突然，一蓬比太阳还要明亮的火光从地平线上瞬间绽放，毁灭之焰迅速吞噬了马雅可夫斯基眼前的整个世界……



格鲁乌三人组追赶携带核弹的恐怖分子

第07关 迅雷行动（Thunder Run）

人物：乔纳森·米勒军士，美国海军陆战队第一坦克营

时间：格林威治时间10月31日09:15

地点：德黑兰附近，伊朗

伴随着对德黑兰的空中打击，美军装甲部队的地面进攻也拉开了序幕。参加过两次海湾战争的乔纳森·米勒军士趴在M1A1艾布拉姆斯坦克的炮塔上看着手中的恐龙玩具，那是他送给儿子的生日礼物，不知这场战争会持续多久？战斗打响后先消灭来自右侧的PLR坦克群，按C键打开热像模式击杀另外两辆T-72，切换到无人机侦察模式指引A-10攻击机扫射敌营内车辆。返回坦克视角后冲入敌营，用机枪扫清四下乱窜的敌火箭筒手，继续前进挫败敌装甲部队的伏击，消灭步兵车队后沿着高速公路驶到高架桥前被堵住。下车询问得知前方遭到PLR部队伏击，米勒勇敢地冲入火线取回引爆遥控器，炸开路障



用车载机枪招待扑上来的自爆轿车

后登上坦克继续前进。米勒操纵炮塔上的机枪压制公路右侧神出鬼没的敌方火箭筒手，抵达交叉路口时前车被敌方自爆轿车炸毁，干掉来自前方和右侧的多辆自爆轿车后继续向德黑兰进发。

第08关 嫉恶如仇（Fear No Evil）

人物：乔纳森·米勒军士，美国海军陆战队第一坦克营

时间：格林威治时间10月31日10:45

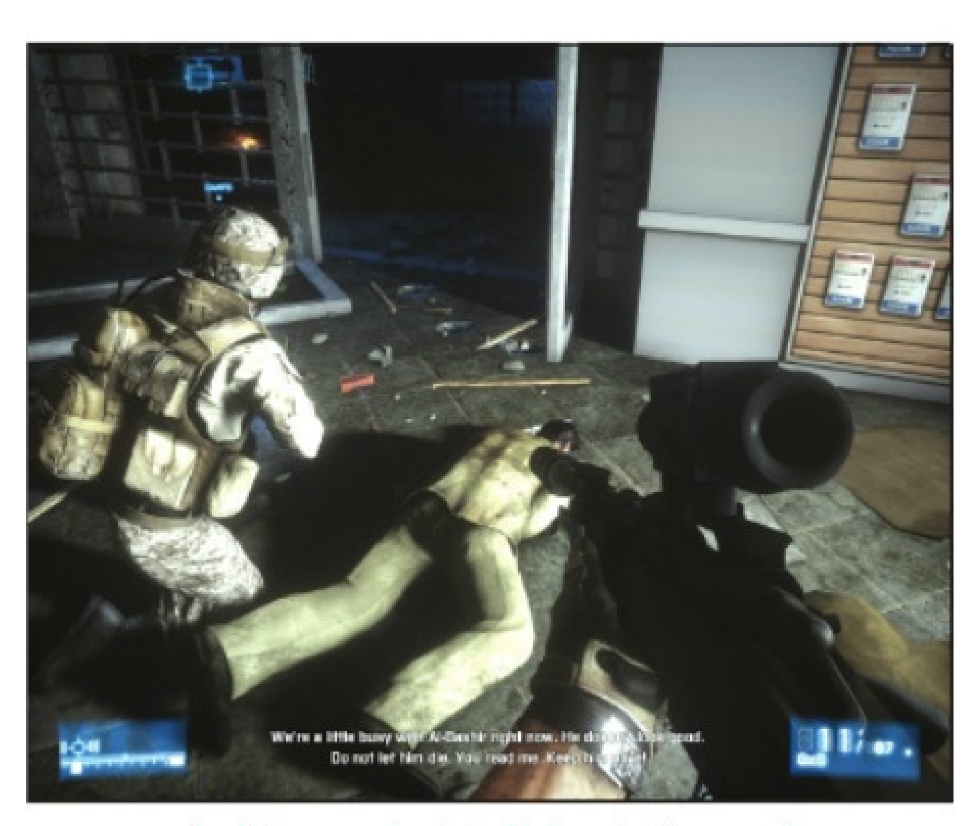
地点：德黑兰市中心，伊朗

布莱克·本等人找到核弹后发出紧急求援信号，正好进入德黑兰市区的米勒车组奉命前往增援。前方街道堵死，右转拐入小巷后前车被敌人火箭筒摧毁，米勒驾驶坦克从右侧大楼底层破墙而过，来到银行大楼发现PLR部队正在围攻楼内的布莱克·本等人。击毁敌方坦克后驶近大楼，不料引擎液压系统被打坏，米勒的坦克无法移动，他只好爬出炮塔利用车顶机枪阻击正面涌来的群敌，为布莱克·本等人登机撤退争取时间。多轮激战后，突然出现的沙尘迷雾导致能见度降低，米勒不幸被擒，当他醒来后发现自己成了PLR的人质，所罗门和阿巴沙在摄像机前一番慷慨陈词后将其处决。



米勒死战不退最后被擒

第09关 夜袭（Night Shift）


在商场里阻击敌人进攻，保住阿巴沙

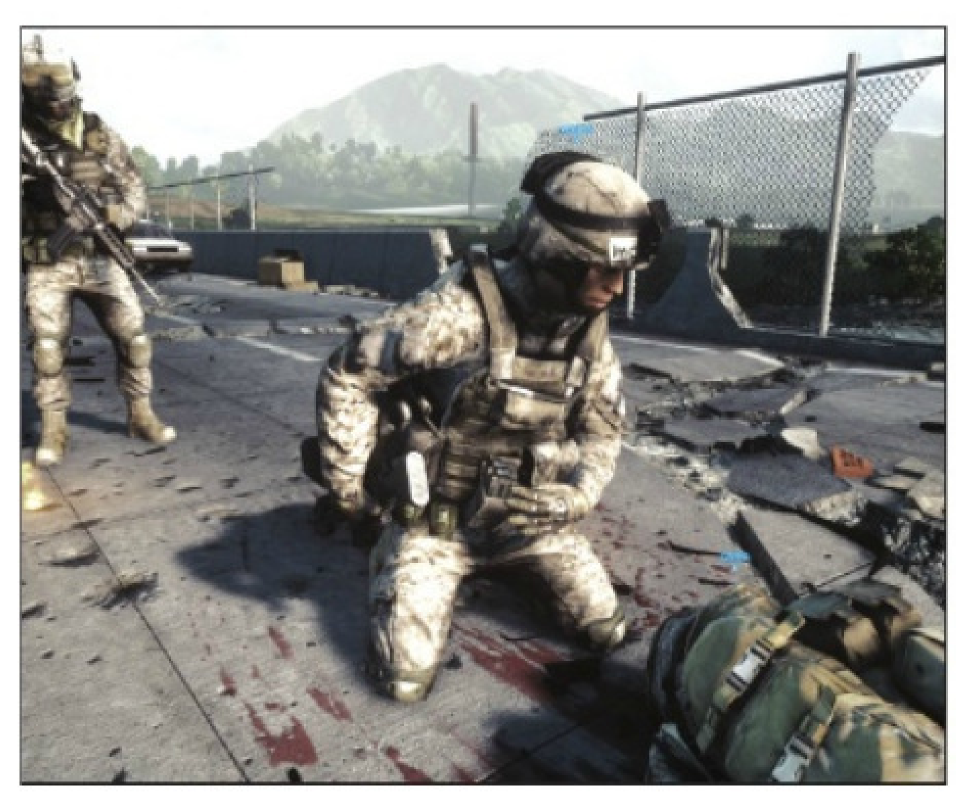
人物：亨利·布莱克·本军士，美国海军陆战队第一侦搜营

时间：格林威治时间11月2日03:58

地点：德黑兰，伊朗

处决米勒的视频上网发布后，美军立即出动侦搜营缉拿阿巴沙，布莱克·本也参加了这次特别行动。开始潜伏到楼顶上，根据身边坎波的命令射灭楼下广场的4盏吊灯，以确保即将降落的友军安全。打开M40A5消音狙击枪的瞄准镜后，按住Shift键可暂时保持稳定，等待科尔上尉带领的主力完成机降，转移到楼角另一侧射杀阳台上的敌军瞭望哨，然后吊索下楼。小心避开沿途的巡逻队，与坎波抵达新狙击点后射杀街边巡逻的两名敌兵，进入大楼用匕首加组合拳干掉落单之敌，然后迅速逃之夭夭。穿过下水道后进入楼房内找到恐怖分子杀害米勒的现场，消灭隔壁杀出的敌人，跟着坎波最终与科尔上尉会合。科尔亲自带队向阿巴沙藏身的大楼发动猛攻，布莱克·本和坎波爬上对面楼顶担任远程火力支援。先射杀检查配电箱的敌兵，右侧小院会涌出很多敌人，楼上也有少量目标，配合主力部队拦截右侧持续赶来的PLR援军，尤其要尽快射杀武装吉普上的机枪手。坎波发现阿巴沙要乘越野车逃走，赶紧冲到右侧用自动武器猛扫逃窜的汽车，那车一头撞到路边，阿巴沙也被甩出车窗昏迷不醒。坎波扛起阿巴沙向附近的大楼狂奔，布莱克·本拼死挡住赶来的敌人，逃到二楼商铺中发现阿巴沙伤势过重，但科尔上尉在电话里强令务必保住他的性命，布莱克·本只能利用手中的热像狙击枪和3枚定向步兵雷苦苦支撑。两场艰难的防守战过后，坎波扛起阿巴沙奔上鱼鹰运输机，布莱克·本殿后安全撤离。飞机上阿巴沙眼看伤重不治，布莱克·本为他注射强心针后得知所罗门密谋在本月14日发动恐怖袭击，阿巴沙话音未落便撒手人寰，他留下的手机成为追寻核弹的唯一线索。

第10关 进退两难（Rock and A Hard Place）


面对战死的队友欲哭无泪

人物：亨利·布莱克·本军士，美国海军陆战队第一侦搜营

时间：格林威治时间11月9日08:10

地点：阿拉兹山谷，伊朗

阿巴沙的手机里有一位俄罗斯军火商卡法洛夫（Kaffarov）的电话，这位大佬的私家豪宅位于伊朗北部阿拉兹山谷附近，美军当即出动一支人马前往抓捕，不料路上遭到武装人员伏击，战斗结束后布莱克·本等人检查尸体发现全是俄国伞兵。上山见到俄制运输机正在空投伞兵阻断通向山谷另一侧的道路，对方数量显然远远超过美军，科尔上尉推测俄国人也为核弹而来，但他决定要不惜一切代价抢先抓住卡法洛夫，哪怕和俄国人干一仗也在所不惜。坎波等人对这种用一场战争阻止另一场战争的做法感到困惑，但作为军人他们只能选择服从。战斗打响后布莱克·本跟随战友们冲下山坡，在谷中开阔地带歼灭大批

俄国伞兵，几场激战过后敌方坦克出现，按4键切换反坦克火箭筒两发一辆解决掉。随后一架突然出现的苏-25攻击机撵得众人四散奔逃，布莱克·本利用敌机扫射的间歇狂奔到大桥上，从一辆吉普车残骸后找到毒刺单兵防空导弹，瞄准锁定后发射导弹将攻击机击毁。当他回头却发现老友坎波和马特科维克已惨死在桥上，幸存的蒙蒂斯也几近崩溃，科尔上尉严令为了海军陆战队的荣誉继续战斗。

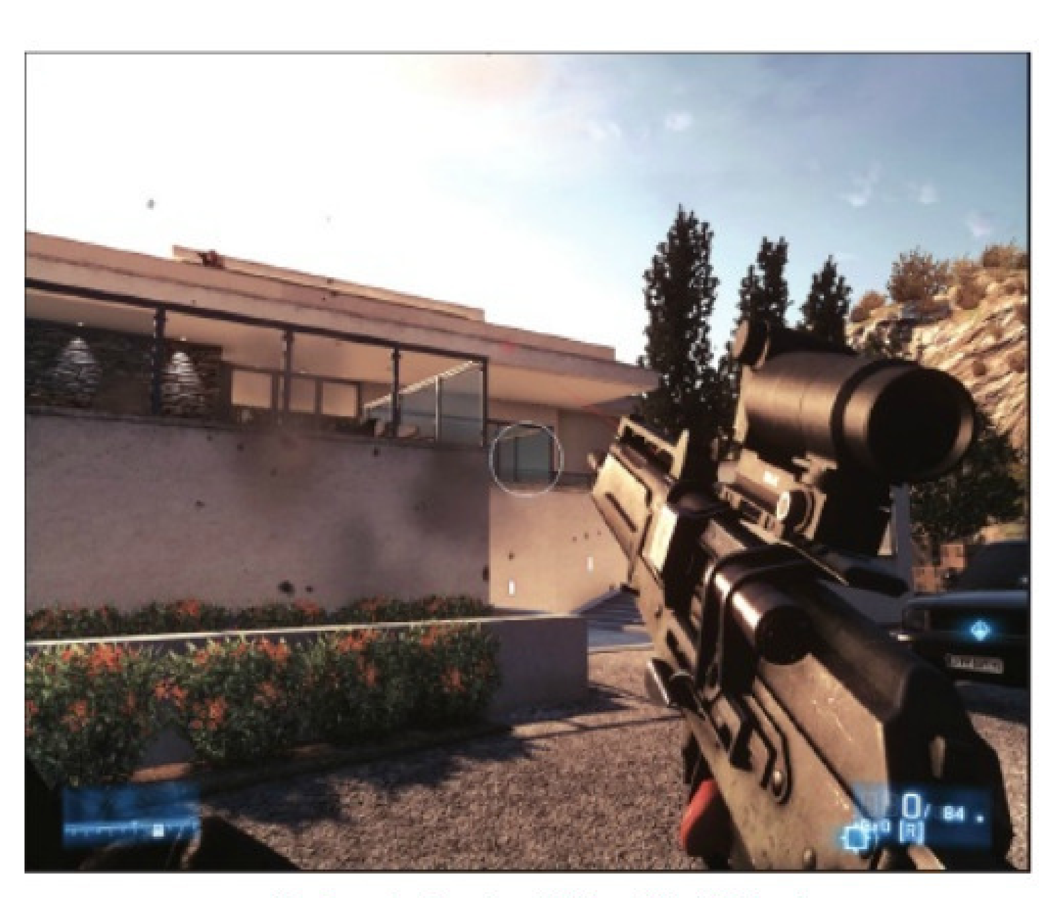
第11关 卡法洛夫（Kaffarov）

人物：德米崔·“狄马”·马雅可夫斯基，格鲁乌特工

时间：格林威治时间11月9日08:30

地点：阿拉兹山谷，伊朗

就在布莱克·本等人大战俄国伞兵的同时，马雅可夫斯基与两名格鲁乌特工也乘坐军用运输机飞抵同一地点。伞兵负责阻挡美国人，他们的使命是搜捕卡法洛夫寻找失窃核弹。伞降到树林后消灭卡法洛夫的武装巡逻队并夺回武器舱，登上缴获的越野车混入敌方车队来到别墅外围。干掉车库里的守卫后，打开侧门杀入别墅。马雅可夫斯基与两名伙伴冒着枪林弹雨交替掩护推进，历经多轮苦战后穿过秘密隧道追到停机坪。马雅可夫斯基跳起抓住了正在升空的直升机，三拳两脚揍晕卡法洛夫后拖着他一同掉入游泳池。从水中挣扎爬起的卡法洛夫承认帮助所罗门筹划恐怖袭击事件，他试图用日内瓦银行保管箱的钥匙买回自己的性命，但马雅可夫斯基直接结果了这位军火商。紧随而来的布莱克·本孤身闯入弹痕累累的别墅，进门左转在游泳池边发现卡法洛夫的尸体，他背后突然顶上一只手枪，布莱克·本扭过脸来看见格鲁乌特工马雅可夫斯基。马雅可夫斯基坦诚相告所罗门要袭击巴黎和纽约的计划，他说服布莱克·本帮助自己阻止这场浩劫，就像两位真正的勇士一样合作，没有政治也没有金钱的干扰。布莱克·本同意了，此时科尔上尉从门外冲进来要捉马雅可夫斯基，布莱克·本抬枪一梭子射杀了自己的连长。为了海军陆战队的荣誉，科尔可以让手下士兵们去送死，但为了几百万条性命，送连长去大人去见上帝也很合乎逻辑。


进攻军火商别墅的战斗格外激烈

第12关 大毁灭者（The Great Destroyer）

人物：亨利·布莱克·本军士，美国海军陆战队第一侦搜营

时间：太平洋东部时间11月14日17:55

地点：长岛，美国

布莱克·本因谋杀长官和涉嫌叛国被捕，他被押送回国接受剧情开篇的审讯。各关卡之间贯穿着布莱克·本的供词回忆，但他身上的疑点实在太多，恐怖分子处决米勒现场有布莱克·本的指纹，阿拉兹山谷战友阵亡和射杀科尔上尉有明显联系，故意放走敌国特工更是不可饶恕的大罪，加上所有相关证人非死即逃，两位主审特工根本无法相信布莱克·本的供词。眼看剩下的时间越来越少，此时恰逢队友蒙蒂斯也被逮捕押送到审讯室对质，布莱克·本与蒙蒂斯打翻看守破窗逃出看押室，公路桥下一列地铁正好驶来，布莱克·本不假思索飞身跃下，由此续上开篇车厢大战的桥段。



抓住匪徒与所罗门对峙

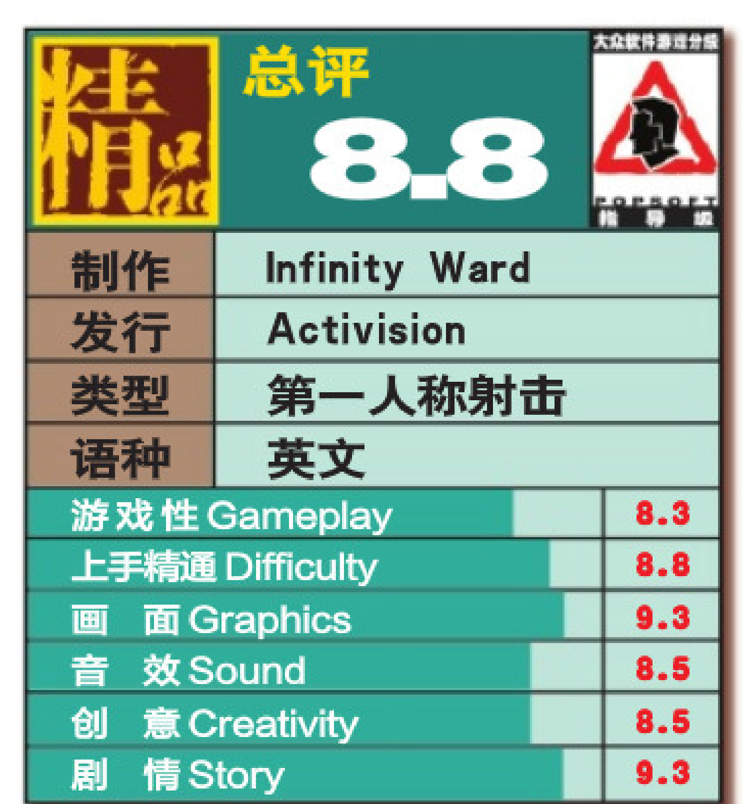
布莱克·本被所罗门枪口顶住后并不慌张，他一个踢腿翻身擒住手持遥控引爆器的歹徒挡在身前，眼见所罗门步步紧逼，布莱克·本摁下起爆钮，整趟列车瞬间爆炸，所有人都被抛飞出去。当布莱克·本醒来时，发现自己躺在车厢废墟里，不远处下水沟里传来所罗门的声音。布莱克·本拾起地板上的突击步枪打翻挡路的恐怖分子，沿着阴暗的地下排水沟一路追过去。当他从地面井口爬出时，蒙蒂斯劫了一辆警车搭上他继续追赶，紧接着又是一番飙车。追到人头攒动的时代广场，蒙蒂斯成功撞停了所罗门的座车，所罗门恼羞成怒下车开枪射杀了蒙蒂斯，当他还要对布莱克·本下毒手时却发现弹匣已空。徒手格斗中布莱克·本摸起一块板砖接连几下将这丧心病狂的疯子拍翻，伤痕累累的布莱克·本挣扎着爬到车前打开装有核弹的筒状容器，还好，那玩意就在里面，纽约得救了。


纽约时代广场的飙车戏

马雅可夫斯基在巴黎的行动以失败告终，核爆后巴黎地区共计8万人死伤，他也不可避免地受到了严重的核辐射污染，残余的生命注定将附带无数病痛的折磨，这样的生活不是格鲁乌特工的风格，另一方面情报局也绝不会认同他与美国人的合作，于是马雅可夫斯基写下与布莱克·本并肩战斗的经过，随后拿起桌上的手枪饮弹自尽。

CALL OF DUTY MW3 《使命召唤——现代战争3》剧情流程攻略

■辽宁 枫红一刀流



精品 总评 8.8

制作	Infinity Ward
发行	Activision
类型	第一人称射击
语种	英文
游戏性 Gameplay	8.3
上手精通 Difficulty	8.8
画面 Graphics	9.3
音效 Sound	8.5
创意 Creativity	8.5
剧情 Story	9.3

作者述评：《使命召唤》系列一向以气氛营造和强烈的临场感著称，本作继承了该系列的这一特性并发挥得淋漓尽致。它脱离了二战题材，虚构了美俄交战的现代战争，用不同的人物视角来演绎事件的变化。它和《现代战争2》的风格节奏相仿，削弱了射击对抗的成分，加强了气氛的营造和场景的渲染，使得游戏的带入感很强烈，这是诸多玩家痴迷它的重要原因。本作的场景构建和气氛渲染值得称道，只是在这个华丽的舞台上，玩家可以表现和体验的内容仍嫌不足。在游戏的16个关卡中，各位主角辗转东西，奋战南北，经历着各种重大事件，体验着别国的地域风情。然而在这般细心绘制、变化多端的场景中，玩家要做且能做的，只是直线行走和射击。在那高楼林立的繁华街道中，你是无法随意行走的，只能沿着固定的路线行进，一切都是那样的按部就班、顺理成章——当你遇到坦克装甲的时候，身边就会有火箭筒和迫击炮；当你遇到敌军直升机时，旁边就会有屋子供你躲藏，或者会有无人机供你操控，瞬间摧枯拉朽，敌人是如此的不堪一击，从中虽然能够感觉到设计者的“体贴”，但是没有技巧的挑战也使得战斗的快感有所削弱。并且每个关卡的战斗部分都很短暂，通常十多分钟即可过关，而连接战斗片段的是大篇幅的剧情动画，动情地讲述着宕荡起伏的故事，却忽略了游戏娱乐的本质。缺少了更多的挑战性和可玩性，使得这部射击游戏看起来更像是一部战争故事片。

操作键位

移动：W、S、A、D
跳跃：空格
下蹲：C
卧倒：Ctrl
奔跑/屏息：Shift
开火：鼠标左键
瞄准：鼠标右键
切换武器：1/2
肉搏/缩放：E
使用：F
手雷/使用道具：G/鼠标中键
战术装备：Q
武器配件：3
道具栏：4
次要道具栏：5
夜视镜/秒表：N
任务菜单：Tab

第1关 血色周二（Black Tuesday）

时间：8月17日10:18:13
人物：弗洛斯特中士
单位：美国三角洲部队
地点：美国纽约，曼哈顿岛
情报收集：5



炸毁证券交易大楼顶部的发射塔

本关剧情：俄军的阵线已经推进至美国纽约，他们在华尔街证券交易大楼顶部设立了一座全频段电磁干扰发射塔，瘫痪了美军的通讯和导航系统。于是美军出动三角洲特种部队前往曼哈顿岛，桑曼德的小队奉命前去摧毁这座发射塔。身为小队成员的弗洛斯特中士和队友们穿过遍地汽车残骸的华尔街，杀进证券交易所大楼，攻上楼顶炸毁了信号发射塔，而后乘黑鹰直升机撤离，途中遭俄军直升机追击，弗特洛斯操纵机炮击毁敌机，却被最后一架敌机残骸砸中黑鹰，弗洛斯特差点坠机身亡。幸好在驾驶员的努力下，黑鹰终于化险为夷，朝着纽约港飞去。



本关流程：弗洛斯特跟随队友沿街道前行，也可跟着坦克朝前推进。枪战中注意找掩体躲避，队友的火力自会清扫敌人，这里需保持前进，否则敌人是无限增援的。途中遇到一辆俄军坦克，朝它扔一枚手雷轰杀上面的机枪手。行到街口，跟着美军坦克往右侧的街道行进，远处的坡道涌现敌兵，用瞄准镜来提升射击的精确度。打一会儿出现俄军武装直升机，连忙跑到街右的楼里边。跟随桑德曼进屋子，射杀两名俄兵沿坡道跑上三层，地板上坠毁一架直升机，先抬头射杀上面的几名敌人，再跑到直升机残骸的右侧房间找到一部笔记本电脑，从上面搜集情报（1），它是游戏的收集元素，共有46份。之后沿走廊找楼梯下去，前面的屋里有敌人，等桑德曼踢开门朝里边扔闪光弹，接着马上冲进去射杀两名俄兵。进到街道对面的珠

宝店，从阳台上射杀下层的俄兵，然后沿旋梯下去躲到柜台后，不久会有俄兵冲进商店，清完到楼梯下面的柜台拿情报（2）。离开珠宝店沿街道推进，在街口遇到俄军的装甲车，切换到榴弹枪将上面的火箭兵轰杀，快速冲进左前方的证券交易所。大厅里伏兵众多，建议沿着左侧绕过去清理，在楼梯右边有间隔断情报（3），上自动扶梯到交易大厅。这里伏兵众多，建议沿左侧绕过去清理。在楼梯右边的隔断里拿情报（4），然后上楼梯到平台，射杀对面阳台的俄兵，沿梯子上到顶层平台，清掉底层涌现的敌人，爬竖梯到楼顶天台。清敌后跑到右边的掩体里拿情报（5），再跑到发射塔上放炸弹，按5键切换到遥控器，再按鼠标左键引爆。对面的楼上出现大量敌兵，迅速躲到掩体后，按数字键4切换到无人战斗机的攻击界面，用地狱火导弹轰炸对面楼顶的俄军单位，并摧毁俄军的武装直升机。跳上赶来接应的黑鹰直升机，操纵机炮摧毁尾随的几架俄军直升机。

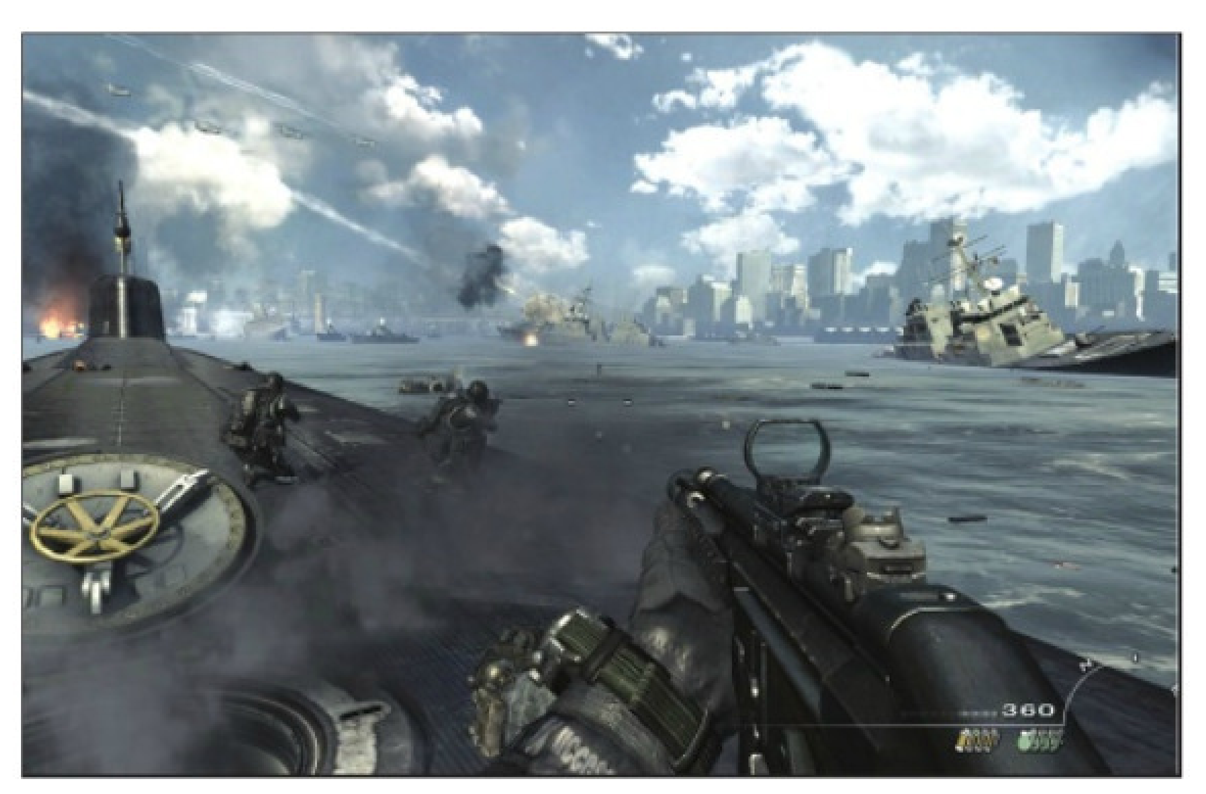

操纵直升机上的机炮摧毁尾随追击的敌机

第2关 猎杀潜航（Hunter Killer）

时间：8月17日16:32:14
人物：弗洛斯特中士
单位：美国三角洲部队
地点：美国，纽约港
情报收集：2

本关剧情：纽约港的海面上旗桅林立，俄海军的舰队成围攻之势，准备将纽约炸为焦土。桑德曼接到通知，前去协助海豹突击队的行动。桑德曼率领小队游进布鲁克林隧道，用炸弹拦截下一艘俄军潜艇。桑德曼和弗洛斯特等人爬上潜艇，杀进潜艇内部，在舰桥搜得钥匙和导弹启动密码后，操作控制台将导弹攻击目标锁定俄军舰队发射。之后两人迅速撤离俄潜艇，在导弹的轰炸中驾快艇驶进接应的美军运输机。

本关流程：所有队员都潜在水底，桑德曼割开栅门，大家驾驶潜水摩托游了出去。在海底悬浮着一些水雷，靠近的时候潜水摩托的面板会有红灯提示，这时要注意远离。不久望到一艘潜艇从头顶驶过去，尾随过去安装一枚炸弹，在爆炸之后浮出海面，爬到潜艇顶部解决掉几名俄兵，然后由舱口爬进内部。进到寝室清理一下，在屋角的床铺上拿情报（6）。然后跟随桑德曼前行，沿楼梯上去，前面的昏暗房间里埋伏很多的俄兵，装备着带红外线瞄准镜的枪械，根据红线很容易判断他们的位置，将他们清理后上楼梯，再往回走到墙边拿情报（7）。前面是舰桥控制室，破门进去利用子弹时间射杀5名俄兵，操作控制台将导弹攻击目标锁定到俄军舰队，并启动发射。之后两人迅速离开潜艇，跳上一只快艇，在连续不断的爆炸声中疾速飞驶，途中有一艘敌舰出现在左侧，迅速开枪射击其甲板尾部的一堆水雷，将其炸沉。最后驾快艇驶进接应的运输机舱，任务完成。


从海中攀到潜艇的顶部，击毙爬上来的几名俄兵


驾驶快艇撤离这片海域


尤里站在阳台清除入侵到庭院里的敌人

第3关 不速之客（Persona Non Grata）

时间：8月17日9:51:40
人物：尤里
单位：141特战队
地点：印度，喜马恰尔-布拉代什
情报收集：4

本关剧情：本关剧情承接前作，谢弗德将军挑起了美俄之间的战火后，肥皂在阿富汗沙漠里将谢弗德杀死，自己也被将军刺了一刀，性命垂危。尼古莱驾机赶来，和普莱斯一道将他救上了直升机，赶往印度疗伤。在印度的一处安全屋中，医生给重伤的肥皂做手术，马卡

洛夫的部下向小屋展开突袭。尼古莱的好朋友尤里赶来帮忙，阻击进攻的敌人。据尼古莱介绍，尤里曾是特种部队的一员，不知何种原因对马卡洛夫有着刻骨的仇恨。在战斗中医生被流弹击杀，尤里给刚作完手术的肥皂打了强心针，然后让尼古莱背起肥皂撤离，尤里和普莱斯随行掩护。在街道和印度政府军会合，尤里在尼西莱的提示下，在郊区的一间仓库里找到一辆无人地面车，于是借助它护送普莱斯、尼古莱和肥皂登机撤离，而尤里在朝着直升机奔跑的时候滑落溪谷……

本关流程：尤里是本作加入的新角色，是尼古莱的好友，有着不为人知的过去。任务开始后在印度某地的一间小屋里，医生正在给重伤的肥皂作手术，尤里则跑到阳台上阻击敌兵。将庭院里的敌人清除后，跑回屋里给手术完的肥皂打针强心剂，然后克古莱背起肥皂，尤里和普莱斯沿途保护。在庭院里遭遇敌军的阻击，将他们肃清后跑到右边的门洞里拿情报（8）。来到街道遇到政府军，和他们一道沿街道推进。在街道右侧有幢民居，在卧室桌上拿情报（9）。前面有一道大门挡路，并且敌军火力强大，于是往右侧穿过小屋到后巷，找到尼古莱所说的藏匿点。这里是一间仓库，黑暗中的普莱斯打开手电搜索，在左边的桶上拿到情报（10）。普莱斯打开木箱找到一辆无人地面车，战车上配备微型机枪和榴弹发射器。尤里跑过去操作电脑终端，控制战车到街道上清理敌兵，用鼠标左键机枪开火，鼠标中键发射榴弹，鼠标右键瞄准视角。战车基本是无敌状态，一路打到停击坪附近的平台，清理下边出现的敌兵，掩护普莱斯、尼古莱和肥皂进入直升机，随后战车被炸毁，控制尤里往停机坪的方向跑。出仓库后注意路左有片儿童游乐场，在滑梯上有情报（11）。在尤里奔跑的途中，脚下的平台被炸塌，他沿着斜坡滑落下去，途中需要按A或D键来控制方向，躲避障碍，直到掉落到崖下的溪流中。


遥控无人地面车清扫街道上的伏兵

第4关 混乱时势（Turbulence）

时间：10月3日16:30:31
人物：安德烈·哈科夫
单位：俄罗斯FSO特工
地点：伊尔-96-300PU总统座机
情报收集：2

本关剧情：俄罗斯总统赶往德国汉堡参加和平谈判，在专机的会议室里刚刚和各位部长展开讨论，突然枪声响起，来历不明的武装分子在飞机上展开杀戮。负责安全保障的特工哈科夫护送总统前往安全室，途中救出被敌人劫持的总统女儿阿勒娜。就在他赶往普通客舱的时候，专机被武装分子炸成了两截。飞机“着陆”后哈科夫从残骸中醒来，发现总统已被马卡洛夫劫持，而他自己随后也被马卡洛夫射杀。


跟随总统先生前往会议室

本关流程：这一关扮演的是俄特工哈科夫，关卡开始后跟随总统到会议室，在墙边站定。会议刚开始就发生突袭事件，立刻掏枪跑到门边，舱门随后被炸开，射杀冲进来的两名枪手，从地上拾取步枪。护送总统前往安全室，途中机身发生倾覆，进入子弹时间将飘浮在空中的枪手射杀。之后穿过机舱下楼梯，在厨房里拿情报（12）。沿机舱行进夺回驾驶舱和货舱，解救出被劫持的总统女儿阿勒娜，护送她和总统前往安全室。前面是普通客舱，枪战中机身被武装分子炸为两截。一阵失速飞行后，客机坠毁在一片原野中。醒来后跟随指挥官离开残破的机舱，在附近的田地里找到惊魂未定的阿勒娜，往前跳过一根原木，在旁边拾到情报（13），朝着前面的仓库行去，和一群护卫的特工会合，消灭前方出现的敌人。绕到客机另一侧找到总统，这时一架直升机徐徐降落，哈科夫上前打开舱门，一颗子弹射进他的身体……


用机枪清扫前方坡道出现的敌人

第5关 重返战场（Back on the Grid）

时间：10月5日18:27:42
人物：尤里
单位：141特战队
地点：非洲，塞拉利昂
情报收集：3

本关剧情：普莱斯猜出俄总统的失踪是马卡洛夫的手笔，相信他会有新的动作。根据收集到的情报，马卡洛夫有一批特别的货物在非洲，一群当地武装分子负责将它运往塞拉利昂，普莱斯决定和尤里一起前去拦截。

肥皂经过近两个月的休养，体能已恢复到从前的状态，决定也参加此次任务。三人一起潜行到野外，发现前面村庄里驻扎着大量民兵，不时有巡逻车和民兵巡逻队走过。尤里悄悄潜进村庄，爬到屋顶掩护普莱斯和肥皂进村，然后跳下屋顶与两人会合共同战斗，在夺取了一辆武装卡车后用车载机枪狂扫群敌，不料没多久便被敌迫击炮炸了个底朝天。于是连忙弃车转移，在一幢楼顶找到一门迫击炮，以其人之道还施彼身，用炮弹摧毁敌人调来的装甲部队。经过一番恶战，三人终于赶到了货物所在地，那是一座教堂的后院，却发现一架直升机已经吊着货物离开了。



赶到教堂后院的时候，发现敌机已经载着货物飞走了

本关流程：任务开始，尤里、普莱斯和肥皂来到塞拉利昂附近的一道河流中，上岸后遇到当地武装巡逻队，伏在草丛中等他们过去，普莱斯会解决走过来的民兵。行到屋前，射杀两名民兵和一只狗。穿过屋子看到广场上有一群民兵，其中一人正往平民身上倒汽油。迅速将其射杀，再清掉其余。跑上山坡躲过另一支巡逻队，沿着路左的草丛爬过去，射杀木桥上的哨兵。然后进到屋里，尤里爬梯子到屋顶，解决椅子上的民兵，用狙击枪掩护普莱斯和肥皂进入村庄，解决掉出现的3批共7名民兵，不久两人遭遇伏击，尤里换到普通步枪，跳下去加入枪战。在街道拐角的屋子里，从洗衣机上拿情报（14）。沿街道行进，左侧有间棚屋里拿到情报（15）。在街巷的末端爬到屋顶跳到另一边，越过河流射杀卡车上的民兵，跳上卡车操控上面的机枪扫杀前方和右边屋顶涌现的敌兵，随后卡车被炮弹炸翻，从地上爬起来随普莱斯往前跑。攀到屋顶失足跌落到民居里边，射杀挥舞砍刀冲来的民兵，再冲到外面和普莱斯、肥皂会合。在一幢屋顶找到迫击炮，用它轰击远处集结的民兵和车辆。三人在市场区遭遇伏击，清敌后逼近教堂大门，这时从门里冲出一队民兵，先朝敌群扔枚手雷，迅速后退优先射杀狼狗。清敌后进到教堂大厅，在桌上拾取情报（16）。进到教堂外的庭院，发现那批货物已经被飞机运走了。尤里的胳膊被一只狼狗咬住，掏出手枪击毙附近的民兵，再一枪将狼狗击杀。

第6关 小心台阶（Mind the Gap）

时间：10月6日04:11:38

人物：马库斯·伯恩斯中士

单位：英国空军特别部队第22团

地点：英国伦敦，金丝雀码头

情报收集：3

本关剧情：英国军情六处和五处监察到有只可疑的货箱已经运送到了伦敦码头，码头上有一队完全相同的厢式货车，那只货箱被送到其中一辆厢式货车上，然后这些货车分别开往伦敦的不同地方，其中的一辆仍停在码头的货场里。指挥官麦克米兰是普莱斯上尉的故交，他向普莱斯说明目前的情况，说已派出空军特别部队的人前往码头拦截货车。勇敢者小队的马库斯·伯恩斯中士和队友一起赶到细雨霏霏的码头外围，在英军秃鹰战斗机的协助下突袭货场，却发现厢式货车是空的。突破敌人的埋伏圈后攻到地铁站，发现一辆列车刚刚驶离站台，很是可疑，于是驾驶卡车追赶列车。在击毙列车驾驶员后，列车脱轨倾覆，但在列车上仍然没有发现货物。此时，在距韦斯特明斯特不远的街道上，一辆厢式货车戛然停在路边，突闻呼然一声，绿色的烟雾弥漫空中——伦敦城陷入化学武器的袭击，死伤无数。与此同时，法国、丹麦和波兰等数十个国家的首都也都受到了化学武器的袭击。

本关流程：伯恩斯跟随队友来到码头，翻越围栏后用消音步枪射杀屋里晃出来的敌兵，再进屋杀椅子上睡觉的两个。穿出屋子望到对面屋里有敌人，杀掉后解决右侧出现的敌人，跑进屋里拿情报（17）。返回小巷进到右侧的建筑，上楼后站到门口静候，等队友解决掉敌兵，消灭

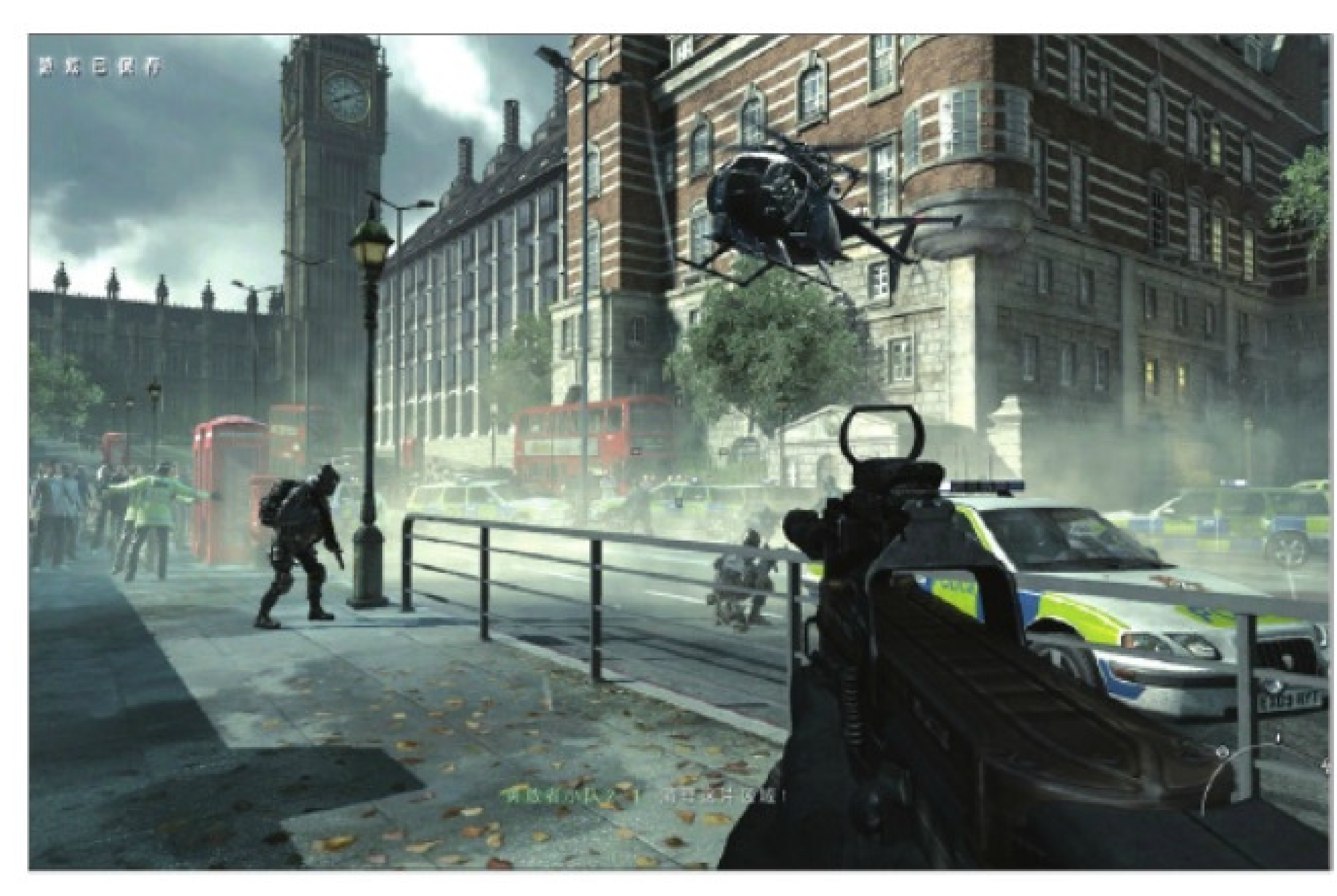


乘坐吉普车闯进武器商占据的码头



乘坐卡车追赶沿隧道疾驶的列车

电视机前的敌人。上楼梯站到窗前清掉街道上的敌兵，再滑下去跑到码头的货场。清完货场的敌兵后上前打开厢式货车的门，发现里边空空如也，这时枪声骤起陷入埋伏，迅速还击突围。在空中有道天桥通往一间屋子，里边能拿到情报（18）。穿过货场右侧的屋子来到后面的街道，杀到末端下台阶进地铁站，一辆列车缓缓离站。跳上卡车追击前面的列车，接近的时候射杀上面的敌兵，最后列车脱轨倾覆，上面并没有找到货物。伯恩斯醒来后跟随队长到站台，清理敌兵后沿着自动扶梯上行，不用管扔下来的手雷，直接冲上去清扫报刊亭前的敌人，在柜台后拿情报（19）。继续上一道自动扶梯，清理检票口附近的敌兵，离开地铁站来到街道上……


伦敦街道的军警两方如临大敌，草木皆兵

第7关 绑票地点（Goalpost）

时间：10月6日13:01:42
人物：弗洛斯特中士
单位：美国三角洲部队
地点：德国，汉堡
情报收集：3

本关剧情：俄罗斯总统离奇失踪，汉堡的和平会议也搁置起来，三角洲部队奉命前往德国护送美国副总统回国。然而此时的德国遭到俄军部队入侵，副总统被困在汉堡城内。美军从海上强行登陆到汉堡海岸，弗洛斯特中士跟随美军坦克沿街道推进，途中顶替一辆坦克上被敌狙杀的机枪手，用机枪扫荡前路，却不料在经过地下停车场时坦克损毁，于是继续穿街过巷找到了副总统所在的办公楼，解决掉屋子里的俄兵，解救出副总统。


乘坐直升机朝汉堡海岸强行登陆

本关流程：在抢滩登陆后跑到红墙外和队友会合，然后往右边的主阵地移动，利用几块突出的岩石掩护身形，往前方的坡道移动。来到城市的边缘地带，跑到右边的墙后藏身，解决掉冲锋过来的俄兵，然后跑到坠毁的飞机残骸里拾取情报（20）。沿街道推进，美军坦克会一路跟过来，炮轰掉一定的俄军兵力。左侧的门洞里会涌出成群的俄兵，肃清他们继续走，前方出现俄军坦克，优先射杀上面的机枪手，美军坦克车上来会轰毁它。行进到街道转弯处，跑到矮墙后面拿情报（21）。美军坦克上的机枪手被远处的俄军狙击手射杀，弗洛斯特跳上坦克操纵机枪清扫敌兵。两辆坦克进入停车场，里面的敌人很多，优先解决拿火箭筒的。在坦克沿坡道徐徐上行的时候，地面突然发生坍塌，所乘坦克坠落到下层。弗洛斯特从坠毁的坦克里爬出来，解决掉一群吉普车上跳下来的俄兵，离开停车场。沿街道行走没多远，另一辆美军坦克破墙而出，将俄军消灭过半。跟着坦克沿街道行进，穿过一间银行来到另一边的街道，找到副总统的车队。进到旁边的办公楼里，在门口右边的隔断里拿情报（22）。上楼梯看到有敌人跑到一间屋子里，破门进去肃清里面的俄兵，优先解决那个拿枪指着副总统脑袋的敌人。

第8关 顺藤摸瓜（Return to Sender）

时间：10月8日9:30
人物：尤里
单位：141特战队
地点：索马里，博萨索
情报收集：3

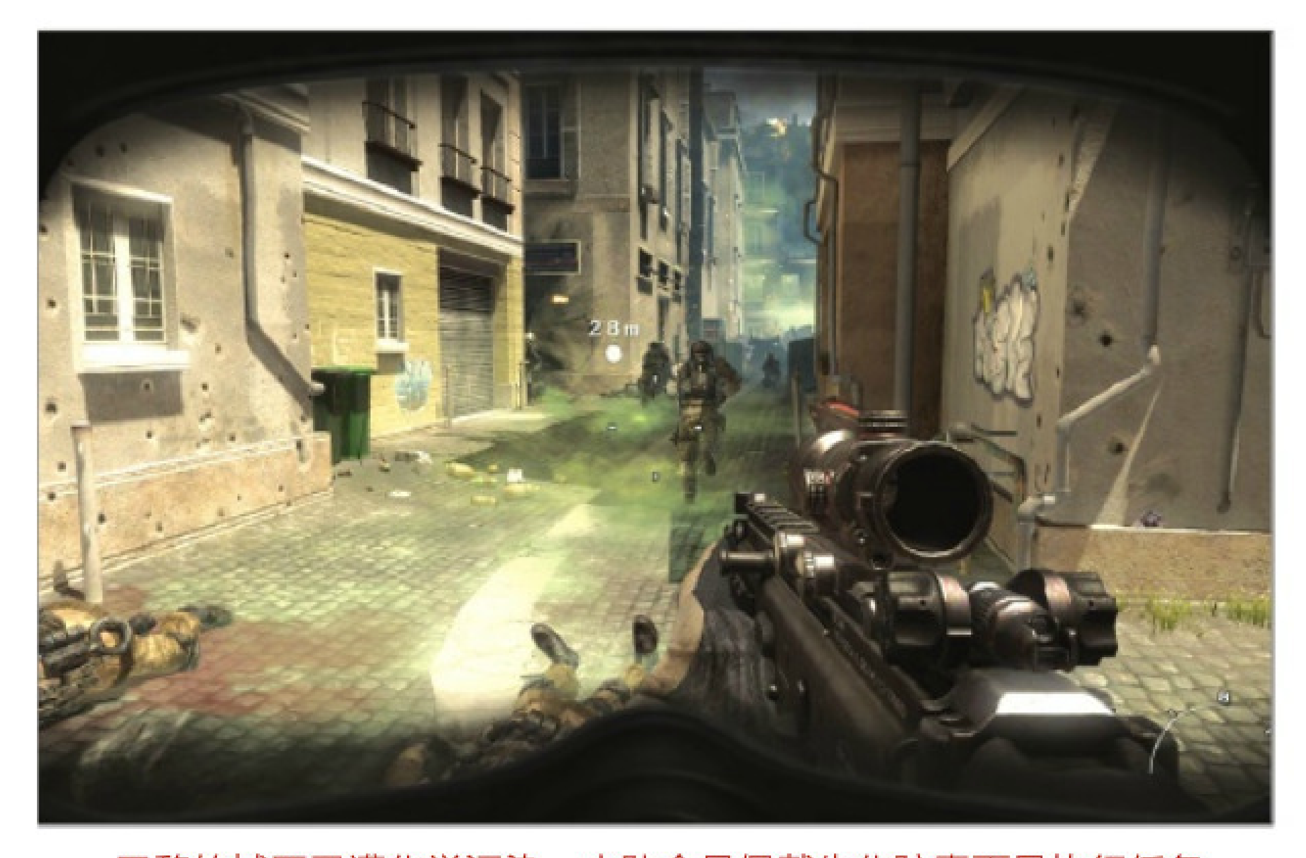
本关剧情：为了追踪马卡洛夫的下落，普莱斯决定从那批化学武器的渠道着手调查。据英国军情六处的麦克米兰所说，有个叫瓦拉比的军火商和那批军火有关，现在他在索马里的博萨索码头附近。于是普莱斯、肥皂和尤里来到博萨索，驾驶吉普车沿着海岸的公路疾驶狂奔，横冲直撞进到码头，清理掉盘踞在这里的民兵后，沿着依坡而建的渔村攻上去，找到了军火商人瓦拉比的豪华别墅，活捉瓦拉比后得知那些化学武器正是经


在撤离点遭遇伏击，尼古莱只好驾机前往第二撤离点

他手卖给马卡洛夫的，制作武器的人叫福尔克，目前他在法国巴黎。处决了瓦拉比，一行人离开别墅，望见村外尘烟滚滚，铺天盖地，是沙暴来袭。三人连忙往约定的撤离点赶去，不料那里有重兵据守，尼古莱的直升机不幸被击落。尤里在沙暴中终于找到了受困负伤的尼古莱，带着他乘吉普车逃离此地。

本关流程：乘坐吉普车闯进码头，左边的平台上有狙击枪，用它随便清理民兵，不久尼古莱的直升机赶到，按4键进入直升机的热成像攻击界面，敌人有红框标记，用鼠标锁定他们。机炮威力强大，并且不会过热，在一次扫射中尽量摧毁较多的敌军单位。清完码头的敌兵，沿街道往村庄行进，这里仍有一次使用直升机攻击的机会。在街道左侧有一幢蓝色的楼房，进去清掉几名民兵，上楼拿情报（23）。再次用机炮清扫敌人，然后进到一幢别墅建筑，在二层破门进屋活捉瓦拉比，开枪时注意不要误杀目标。逼迫瓦拉比说出化学武器制造商，普莱斯将其灭口，跑到左前方的桌子拿情报（24）。离开别墅赶往撤离点，结果遭遇到埋伏。清光敌人后赶往第二撤离点，此时屏幕上出现倒计时，行动要迅速，在沙暴抵达村庄前赶到撤离点。沿街道行进，躲开冲下来的燃烧汽车，在坡顶的小屋里拿情报（25）。

进到一座建筑工地，此时倒计时结束，一层层地杀到楼顶天台，控制尼古莱的直升机机炮攻击地面的民兵，结果直升机被火箭弹摧毁，坠落到地上。沙暴来袭，尤里朝一旁的绳索跳过去，一直滑落地面，冒着沙暴赶往直升机坠落地，根据敌人手电的方位来辨识路径。解决掉几队民兵，终于在残骸旁找到负伤的尼古莱。尤里上前背起尼古莱，滑过一道山坡，乘吉普车甩开追击的敌人。


巴黎的城区已遭化学污染，小队全员佩戴生化防毒面具执行任务


追上福尔克的汽车，开枪射杀车上的保镖

第9关 强行逮捕（Bag and Drag）

时间：10月9日14:10

人物：弗洛斯特

单位：三角洲部队

地点：法国巴黎，蒙马特山

情报收集：4

本关剧情：为了抓捕武器制造商福尔克，桑德曼的小队来到了刚刚遭受化学武器袭击的巴黎，此时的法国宪兵特勤队已经锁定了福尔克的位置，遭到大批敌人的阻击，桑德曼一行迅速驰援过去，在书店和敌人展开激烈交火，随后和法国宪兵特勤队的人马会合，跟随他们前往古墓，那里是福尔克的藏身处。在古墓中清剿一群伏击的敌兵后，一行人沿楼梯和甬道追到街道，望见福尔克驾车逃走，于是跳上汽车展开疯狂的追逐，最终将福尔克捉拿归案。

本关流程：任务开始降落到楼顶，巴黎的城区已遭到化学污染，所有行动人员都戴着生化防毒面具。跳落到下层的房间里，穿过墙洞沿着楼体外面的平台横移过去。来到另侧的房间，出去找楼梯下行，途中遭到对面大楼里敌军的袭击。继续下楼穿过街道进到对面的书店，清敌后到窗台上拿情报（26）。穿出书店和法军会合，跟随他们的队长军刀行走，穿过厨房到街道展开枪战，优先解决台阶上面的火箭兵。在街道对面民居的会客室拿到情报（27）。上台阶和法军会合，跟随军刀继续行进，在一条小巷里遭遇俄军的凶猛攻击，扔一枚信号弹过去给空军作标记，战斗机掠过的时候会进行狂风般的清扫，敌军溃散。继续行进遇到俄军坦克，仍然扔信号弹作标记，摧毁它后跟随军刀清除残敌。进入下水道后摘掉防毒面具，沿着幽暗的地下水道进到陵墓区，伏兵骤现，立刻还击清除敌兵。前面仍有敌人，扔一枚闪光弹射杀他们，在左侧的箱上拿情报（28）。这时看到福尔克逃遁，望着他的身影拼力追去。一路清敌，注意从箱子上拿情报（29），冲到外边发现福尔克驾车逃跑。于是迅速跳进街上的一辆蓝色汽车，弗洛斯特全力射击追击的敌军单位，最后追上了福尔克的车，开枪将它射停，再射杀两名保镖，将车里的福尔克活捉。

第10关 铁娘子（Iron Lady）

时间：10月9日07:42:24
人物：弗洛斯特中士
单位：美军三角洲部队
地点：法国，巴黎
情报收集：2

本关剧情：美国总统要求立刻将福尔克带回美国，不惜一切手段和代价。俄军似乎也知道福尔克落到了美军手里，在桑德曼等人准备撤离的时候，运输直升机被俄军导弹击中坠毁，一行人只好另寻撤离点。在行进途中遭遇大批俄军装甲部队的围追堵截，弗洛斯特中士利用铁锤直升机的空中武力将它们消灭。之后来到塞纳河上的耶拿桥，大家清理出一片空地作为直升机降落点，然后躲到掩体后阻击蜂拥而来的俄兵，战斗中对岸战神广场的艾菲尔铁塔轰然倒坍……


准备搭乘的运输机被俄军炮弹炸毁


战火中艾菲尔铁塔轰然倒塌

本关流程：任务开始，准备搭乘的运输机被俄军炮弹炸毁，这时迅速后退避开扫来的飞机残骸。按4键进入铁锤直升机的热成像攻击界面，用直升机的武器来攻击城区内的俄军单位。武器共有3种：榴弹发射器、MG机枪和火箭发射器，在发射后会有一定的填装时间，这时可以按1或2键迅速切换到另一种武器继续攻击，如此增加攻击的频率。铁锤直升机坠毁后，桑德曼小队被俄军机枪压制，于是弗洛斯特上楼清敌，在房间里拿到狙击枪，射杀广场上的机枪手。往前来到广场，进到花房上楼梯拿情报（30）。清理广场上的敌兵，跑到纪念碑前操纵机枪横扫敌人。不久对面出现俄军坦克，朝它扔一枚信号弹，随后被空中的AC-130空中炮艇发射的导弹摧毁。此时小队带着福尔克乘两辆吉普车逃跑，车上的弗洛斯特切换到铁锤直升机的攻击界面，用直升机的武器消灭沿途堵截的敌军单位。行至耶拿桥，前方出现俄军坦克，拾取附近的导弹发射器，朝着坦克发射一枚导弹，等它摧毁后跑到左侧的巴士车厢里拿情报（31）。沿着大桥往前推进，清出一片空地作为撤离点，然后跑到掩体后阻击敌军，同时扔信号弹标记敌军单位，空中的AC-130空中炮艇会迅速清除他们。在战斗中艾菲尔铁塔倒塌下来，不久接应的直升机顺利降落，弗洛斯特带着福尔克跳上直升机离开巴黎。


清理庭院里驻扎的俄军

第11关 风暴之眼（Eye of the Storm）

时间：11月10日21:36:45
人物：尤里
单位：141特战队
地点：捷克，布拉格
情报收集：2

本关剧情：普莱斯得到一条情报，马卡洛夫将在布拉格的一间酒店进行会谈，附近有重兵守卫，因此普莱斯决定先让尤里和肥皂潜伏在附近的教堂上，掩护普莱斯进入酒店行刺。尤里和肥皂从下水道游出来，发现一些俄军正在院子里押解战俘，并将死亡的战俘不断抛到河中。两人小心地从栈桥下游过去，在对面的水道里遇到一群抵抗组织的游击队，首领名叫卡马洛夫，正是他为普莱斯提供的情报，并协助此次行刺任务。在街道上有很多巡逻队，两人在幽暗的房间里匍匐前进，在庭院里遭遇大队的俄兵，还好普莱斯率领游击队在屋顶上进行突击，将下面的敌人打得七零八落。尤里趁机拿到一支火箭筒，将敌军装甲车轰毁，然后和肥皂一道闪进对面的建筑里。在一个广场与游击队会合，进入教堂大厅后和普莱斯通话联络……

本关流程：从下水道游出去，发现外面风急雨骤，前面是俄军的战俘集中营，不要惊扰俄兵，悄悄跟随队友从木桥底部游过去。中途停留片刻，等敌人往河里抛完尸体再继续游动。在对面的隧道里遇到当地游击队，和肥皂一起穿出隧道。前面院落的屋顶和下面都有俄兵，尤里负责射杀屋顶的两个，下面的士兵和狗由肥皂负责。上前拾起AK-47替换掉手枪，往前到T字路口，左边有大群俄兵驻守，不要招惹他们，走右边，杀掉两名俄兵，躲避空中直升机跑到右侧的屋子里，在柜台上拿情报

（32）。之后穿过屋子回到街道，前方出现装甲巡逻队，跟随肥皂潜进一间屋子里，小心地匍匐行进。一路跟着肥皂行动，遇到走来的俄兵就停下来，等他转身离开再继续行动。两人爬出屋子，翻过栅栏来到一座院落，看到空中的运输机在吊运装甲车，对面的屋顶还有狙击手，尤里和肥皂不敢轻举妄动。这时对面屋顶出现普莱斯和塔克的身影，他们解决掉两名狙击手后，成排的游击队员出现在屋顶，一起朝庭院里的俄兵射击。与此同时，尤里跑到雕像前的桌上拿情报（33），然后和肥皂一道清理敌兵，拾取火箭筒轰毁前方出现的坦克。不久空中出现俄军直升机，在它发动攻击前跑到对面的楼里。穿过大楼来到街道另一边，用狙击枪解决掉对面的机枪手，然后跟随游击队往前冲锋。前面出现俄军的坦克，尤里被炮弹的气浪掀翻在地，爬起来跑到左边的屋子里，躲避成队行进的俄军坦克。之后穿过屋子回到街道，看到游击队被俄军的装甲部队打得溃不成军，卧倒在地等他们过去，再进到前面的教堂。


进到教堂后，肥皂和普莱斯上尉联络

第12关 结拜兄弟（Blood Brothers）

时间：10月11日07:01:36

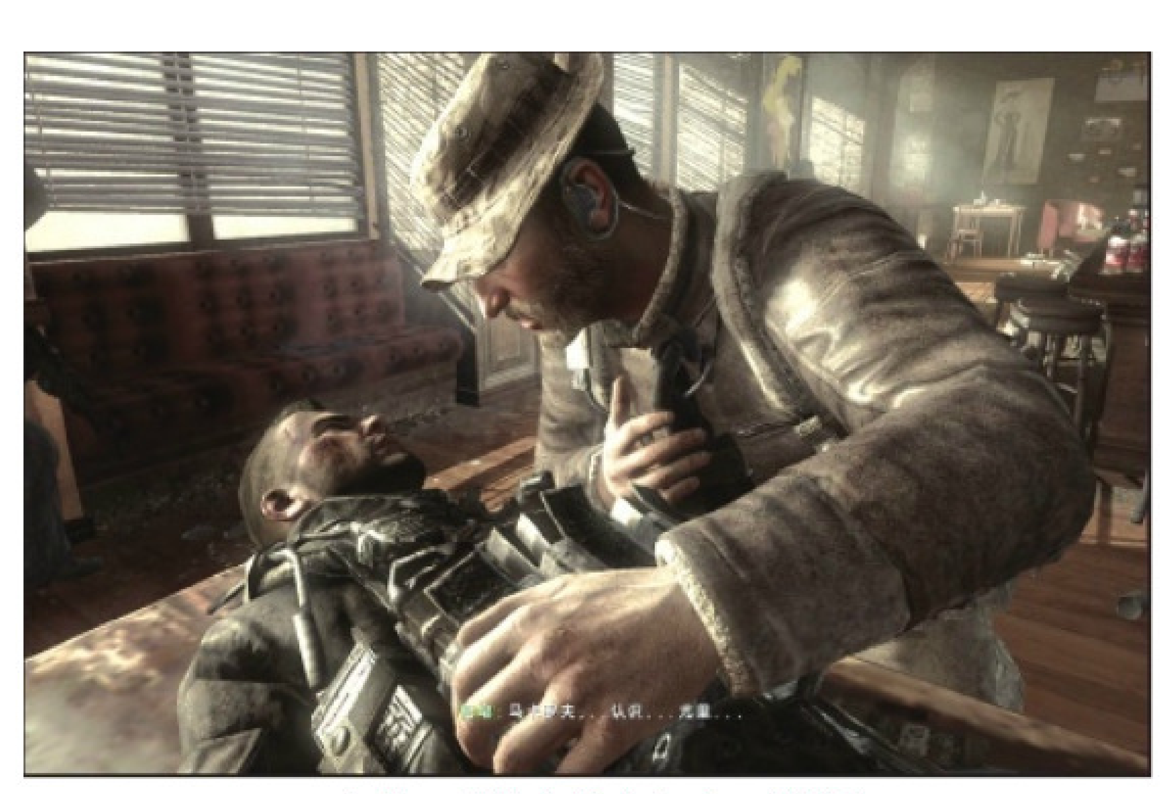
人物：尤里

单位：141特战队

地点：捷克，布拉格

情报收集：1

本关剧情：尤里和肥皂埋伏在教堂的塔顶瞭望，马卡洛夫的车队如期而至，驶进庭院的地下停车场。随后对面屋顶的普莱斯开始系绳索垂降，由阳台进入酒店。这时频道里传来游击队首领卡马洛夫的声音，原来这是一个陷阱！马卡洛夫的声音也出现在频道里，说尤里不应该出现在这里，原来他和尤里是旧识。普莱斯遭到伏击，而教堂塔顶也遭到榴弹袭击，肥皂用力将尤里推了下去，自己也被爆炸的气浪掀了出来。在普莱斯的护卫下，尤里扶着重伤的肥皂撤离教堂区域。三人来到安全屋，肥皂临死前将马卡洛夫和尤里相识的事情告诉给普莱斯。普莱斯将尤里击倒，逼问他与马卡洛夫相识的过程。原来尤里曾是马卡洛夫的亲信，曾经亲历1996年在乌克兰狙击扎卡耶夫，以及2011年在中东用核弹攻击美军的事件。他在2016年莫斯科机场屠杀事件前被马卡洛夫识破卧底身份，险遭灭口，但凭借超强的求生意志脱险生还，一直以来对马卡洛夫恨入骨髓。


肥皂临死前将事情真相告诉普莱斯


尤里回忆起和马卡洛夫之间的往事

本关流程：在开始透过瞄准镜朝对面酒店的楼顶望过去，普莱斯正用小手电往这边频闪。普莱斯顺着绳索垂降到酒店阳台，进到屋里遭到伏击，而尤里和肥皂所埋伏的位置也遭到榴弹的轰击，两人坠落广场，肥皂身负重伤。尤里扶起肥皂撤退，普莱斯沿途掩护。在庭院里将肥皂交给普莱斯，尤里拿起枪进行护卫。进到数码商店，解决掉外面街道的俄兵，重点消灭楼里的狙击手。在右边窗前拾到情报（34），然后到街道清理敌兵，穿过几间商店遇到游击队，将肥皂送到安全屋……

第13关 据点所在（Stronghold）

时间：10月12日22:48:15

人物：尤里

单位：141特战队

地点：捷克，布拉格

情报收集：2

本关剧情：听了尤里的陈述，普莱斯对他重拾信任，接下来研究决定前往布拉格的一座古堡寻找马卡洛夫，那里曾是他藏匿武器的地方。两人冒雨伞降到古堡外，避开巡逻队悄悄穿过地牢，在古堡的桥底安置了几枚炸弹，然后进到指挥部，看到



两人在古堡内部庭院寻找出路

屏幕中的马卡洛夫正向俄总统逼问核弹发射密码，并打算前去捕捉总统的女儿阿勒娜以为要挟。一番战斗后，两人趁古堡的敌人慌乱一团之机炸掉了大桥，然后夺取一辆吉普车冲出城堡，在敌人的追击中坠落山崖，随后打开降落伞顺着溪谷飘摇而下……

本关流程：尤里和普莱斯来到古堡外，摘掉夜视镜前行，遇到俄兵的巡逻队卧倒躲避。来到停车场一路潜行，跟着普莱斯行动即可。普莱斯撬开一间警卫室的门，进去解决一名俄兵，再戴上夜视镜沿旋梯下到地牢里，和俄兵展开枪战。敌人会扔出照明棒，这时摘掉夜视镜，战斗中注意不要误伤囚犯，如果杀死过多会导致任务失败。穿过地牢来到桥下，爬竖梯和脚手架到桥底安装炸弹。然后跟随普莱斯来到一道墙壁前，用炸药破开墙进到城堡内部。攀爬木梁来到顶端，看到指挥部里有很多俄兵，大屏幕的马卡洛夫正在发号施令，让手下前往柏林捕捉俄总统的女儿。两人穿过厨房仓库来到指挥部，在左边的柜子上拿情报（35）。来到外面平台，先在这里清理下边庭院里的敌人，再往右边的台阶上去，沿着围墙到达庭院对面的屋子拿情报（36），与普莱斯会合后，引爆大桥下面的炸弹，清除桥面上的俄兵和坦克，然后两人跳上一辆吉普车冲出城堡。在疾驶中吉普车坠落山崖，两人打开降落伞沿山谷滑翔。

第14关 焦土策略（Scorched Earth）

时间：10月13日10:18:36
人物：弗洛斯特
单位：三角洲部队
地点：德国，柏林
情报收集：5

本关剧情：阿勒娜如今在德国柏林，马卡洛夫的部下正在赶去捉她，得到消息的三角洲部队派出桑德曼的小队前去解救。根据阿勒娜的描述，小队落身到一间酒店对面的大楼上，在广告牌的旁边埋伏下，掩护对面的花岗岩小队前往酒店突袭。弗洛斯特用狙击枪清理对面楼里出来的敌兵，结果花岗岩小队在进入酒店后遭遇埋伏，全军覆没，接下来的任务只好由桑德曼等人来继续。然而当桑德曼冲杀进去后却发现慢了一步，马卡洛夫的人已经劫持了阿勒娜，乘一架直升机离开。



飞过满目疮痍的柏林城区

本关流程：从直升机跳落楼顶，进到旁边的建筑上楼梯。进到办公室，在左前方的隔断里拿情报（37）。沿坡道跑上一层，一路清理俄兵到达顶部天台，将这里辟为一片战地指挥部，在东北边的阶梯附近的围栏里找到比较隐蔽的情报（38）。来到广告牌的左侧，切换到狙击枪观察对面酒店的情形，那边是阿勒娜的藏身地点。花岗岩小组乘直升机到达酒店楼顶，帮他们清理道路，射杀涌现的俄兵。随后街道上出现几辆俄军坦克，此时用望远镜在街道上设定轰炸的起始点，这样空中的战斗机就会轰掉街上的坦克。在解除敌军威胁后，花岗岩小队垂降下去，但在进入酒店内部后遭遇伏击，全军覆灭。之后弗洛斯特和战友一起跑到大楼东侧用绳索落到街面，紧跟着桑德曼前行，在书店柜台上拿情报（39）。穿行到街道遇到俄军坦克，用火箭筒将它炸毁。然后跟随德军坦克沿街道行进，在左侧一间屋子里有情报（40）。前方的摩天大楼轰然倒塌，被震倒的弗洛斯特勉力爬起，跟随桑德曼穿越大楼废墟进到酒店大楼，清扫大厅里的俄兵，在楼梯间的底部拿到情报（41）。沿楼梯上去，破门冲进房间射杀两名俄兵，但为时已晚，阿勒娜已被敌人劫持并乘直升机离开。



设定扫射坐标后，空中的战机就会向目标发动袭击

第15关 深入兔窟（Down The Rabbit Hole）

时间：10月14日11:08:17

人物：尤里

单位：141特战队/三角洲部队

地点：俄罗斯，西伯利亚东部

情报收集：2



来到矿井底部，穿越一片建筑工地朝前方的建筑推进

本关剧情：阿勒娜被马卡洛夫送到了西伯利亚的一座矿井中，俄总统也被关押在那里。141特种部队和三角洲部队联手行动，要争取在俄总统交出核弹发射密码之前解救出他们父女。尤里等人乘坐电梯沿矿井下落，幽暗的光线中大家都戴上了夜视镜。电梯在中途遭遇到敌人的一枚榴弹，飞速朝井底坠落。在撞击之后，几人从电梯里出来，穿过巨大的洞腹和车库来到户外，利用空中的捕食者无人机对敌军进行打击。之后在井道的屋子里救出阿勒娜，得知总统被带往矿井底部，于是一路追踪过去。先乘电梯再爬缆索下到底部，用炸药炸开关押室的大门，清扫室内敌兵后救出俄总统。然后阻击蜂涌而来的敌兵，直到接应的铁锤直升机赶到，大家一起掩护着总统往飞机上撤退，被炸伤的尤里亲眼目睹战友们一个个在枪林弹雨中倒下，一个个用自己的身体阻挡疯狂而上的敌人……



突破房间解救出总统女儿阿勒娜

本关流程：任务开始后乘电梯沿井道下行，不久电梯停住，等电梯间的门打开，将背对的俄兵射杀，随后赶来的敌人发射了一枚火箭弹，破坏的电梯飞速急坠。从毁坏的电梯间出来，戴上夜视镜清掉外面的敌人。经过一段幽暗的道路，摘掉夜视镜来到一座车间，优先射杀对面高处的火箭兵，清理完毕跑到左边的屋子里拿情报（42）。穿过车间和山洞，割开铁门进到车库，这里伏兵较多，利用左侧的房间行进，透过窗户侧袭敌军。上楼梯踢门出去，迅速清理几名火箭兵。前面是一片建筑工地，这时可切换到捕食者无人机的攻击界面，用地狱火导弹清掉地面敌军单位。清扫残余后，冲到对面的井道，清剿里面的伤兵弱将，在通道末端的门上安置炸弹，破门进去救出阿勒娜。而后继续往矿井深处寻找俄总统，看到一群人劫持着总统逃跑。乘电梯落下去，清掉外面的俄兵，然后用绳子垂降下到最底层，优先清除掉机枪手和拿火箭筒的士兵，前面有道紧闭大门的屋子，总统就被关押在里边。由于大门无法破开，于是爬到屋顶布置炸药，随着爆破声响，整个小队落身到屋子里，开枪射杀里面的俄兵救出总统，在后边的小屋铁桶上拿情报（43）。接下来要坚守30秒，射杀前赴后继蜂拥而至的敌兵。之后接应的铁锤直升机赶至，尤里被一枚火箭弹炸伤，塔克拖着他朝直升机撤离，尤里用手中的冲锋枪向着潮涌而来的敌人扫射，目睹断后的战友们在枪林弹雨中纷纷倒下。

第16关 尘埃落定（Dust to Dust）

时间：1月21日22:14:53

人物：普莱斯上尉

单位：141特战队

地点：阿拉伯半岛

情报收集：3

本关剧情：俄总统平安地返回了莫斯科，美俄之间的和平会谈得以展开，战争的硝烟终于消散，但普莱斯和尤里并有停止行动，两人来到阿拉伯半岛的豪华酒店，准备杀掉发动战争的罪魁马卡洛夫，为死去的肥皂的复仇。两人身穿重甲杀出一条血路，在酒店的前厅沿自动扶梯上去，然后乘坐一部观光电梯升往顶层。途中遭到敌直升机的袭击，将其摧毁后，坠落的机尾将两人的重甲全部损毁。二人跳出电梯朝马卡洛夫追去，结果尤里被火箭弹炸伤。普莱斯赶到天台的停机坪，发现马卡洛夫正准备乘直升机离开，连忙纵身跳上飞机将马卡洛夫扔了下来，普莱斯随后也跳了下来。却被马卡洛夫抢先一步拾到手枪，危急

关头尤里冲过来吸引了他的注意力，被马卡洛夫射出的子弹击杀，而普莱斯利用这电火石光的一瞬冲到近前，将马卡洛夫一顿痛击，最后将他勒杀在酒店的屋顶上。普莱斯在玻璃碎片中坐起身来，点起了一支雪茄……

本关流程：此次控制的是普莱斯，尤里在游戏中正式露脸。两人披挂着重装厚甲，端着重机枪一路横扫进前面的豪华酒店。此时两人几乎无敌，穿过前厅沿自动扶梯上去，右转到柜台上拿情报（44）。进到观光电梯，一架直升机朝电梯扫射，将其摧毁后坠落的残骸扫在了电梯上，两人身上的重甲损毁。跳到相邻的电梯里，升上去会有4分钟倒计时，要在时限内追上逃逸的马卡洛夫。出了电梯清掉几名枪手，跑到左边的休闲室，在桌子上拿到情报（45）。穿过餐厅是一间小酒吧，在吧台上拿情报（46）。在追赶途中，尤里被敌人的火箭弹炸伤。普莱斯只身追到天台停机坪，发现马卡洛夫已坐在了直升机里，迅速朝直升机冲刺，纵身跳上去杀死驾驶员，并把马卡洛夫扔下来。这里有两次QTE操作，全部按E。普莱斯朝地上的手枪爬去（鼠标左键），结果被马卡洛夫抢先拿到，这时尤里出现吸引了他的注意力，在马卡洛夫射杀尤里的时候，普莱斯快速朝他爬去（连续按F），然后将他按倒在穹顶玻璃幕墙上，迅速拳击他的头部（连续按F），用铁索缠颈将他吊死在穹顶上。



普莱斯和尤里身穿重甲闯进豪华酒店



追击逃跑的马卡洛夫

死召命唤，路向何方？

——评FPS剧情设计

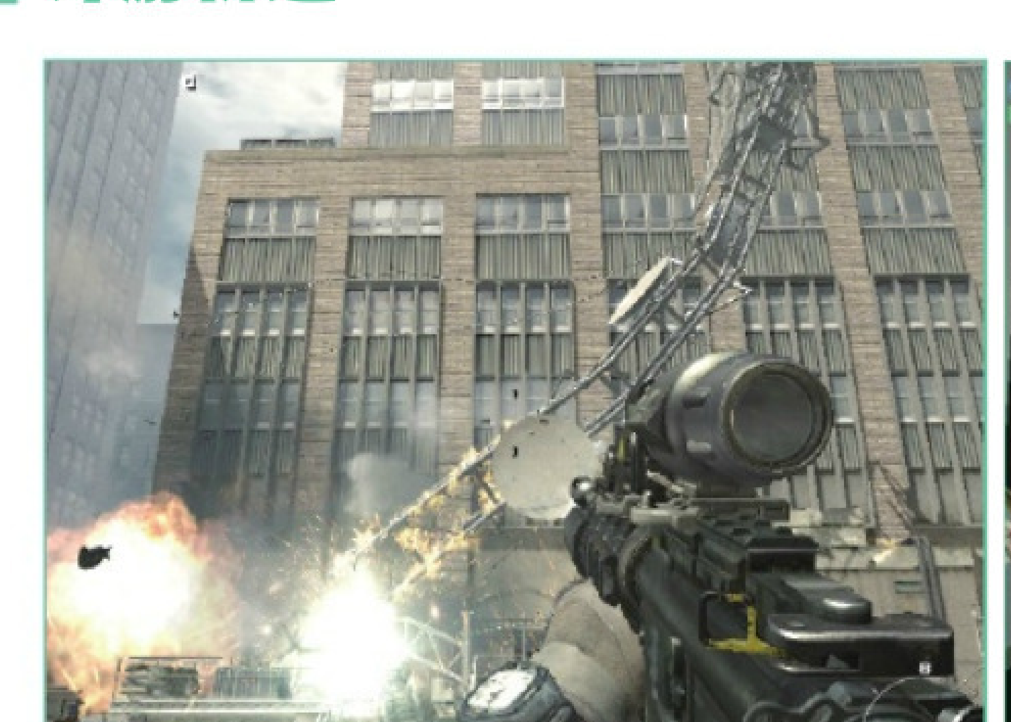
■湖北 FAL

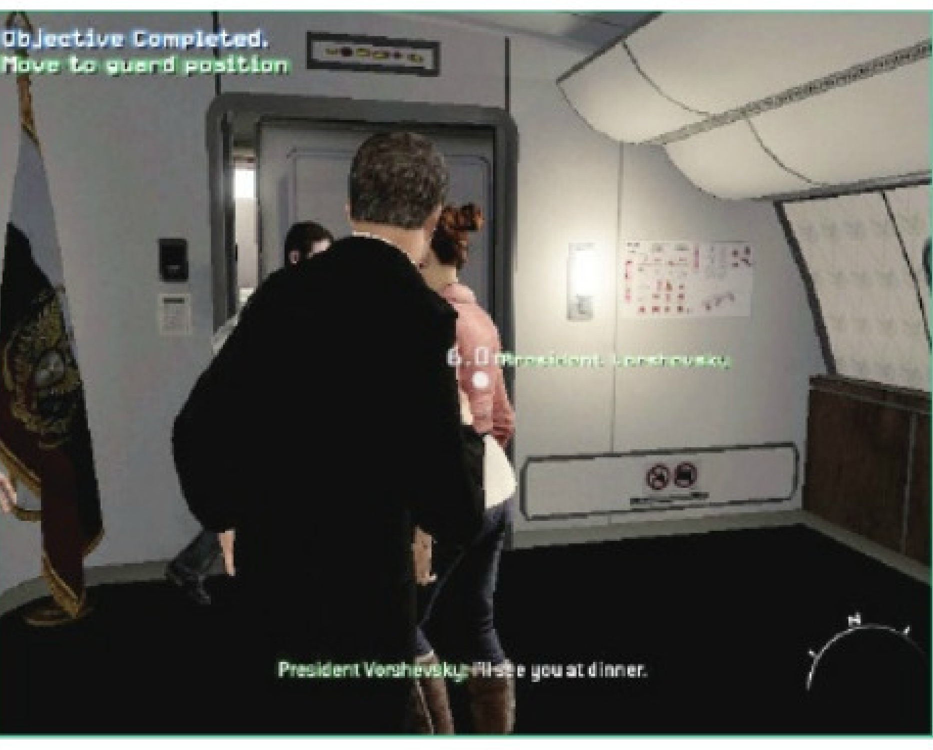
自从《战地3》和《现代战争3》发售以来，玩家之间的段子就没停歇过。比如最为明显的基友2人组，无论是Black和Tima抑或Price与Soap，都被玩家冠上了不同寻常的意义——Dice和IW的高层一定存在着某种意义上的基情，否则他们不会做出这么类似的作品！为了掩人耳目，两边的负责人这几天又开始辟谣“合体什么的，才没有呢！”，只是辟谣掩盖不了两部作品如此相似的事实，还有那么多不约而同的雷点设计（譬如那不是坑爹就是雷人的迫击炮），说他们没有基情，谁信啊！

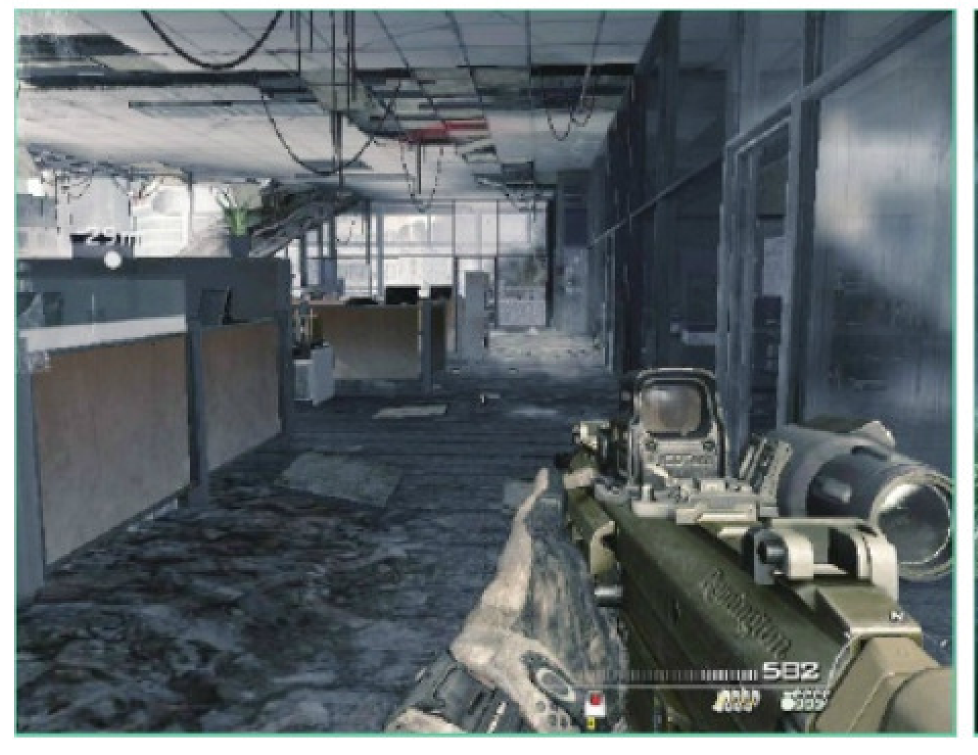
抱歉这点话题只能点到为止了，不然这篇文章的标题就不能这么写了。扯淡归

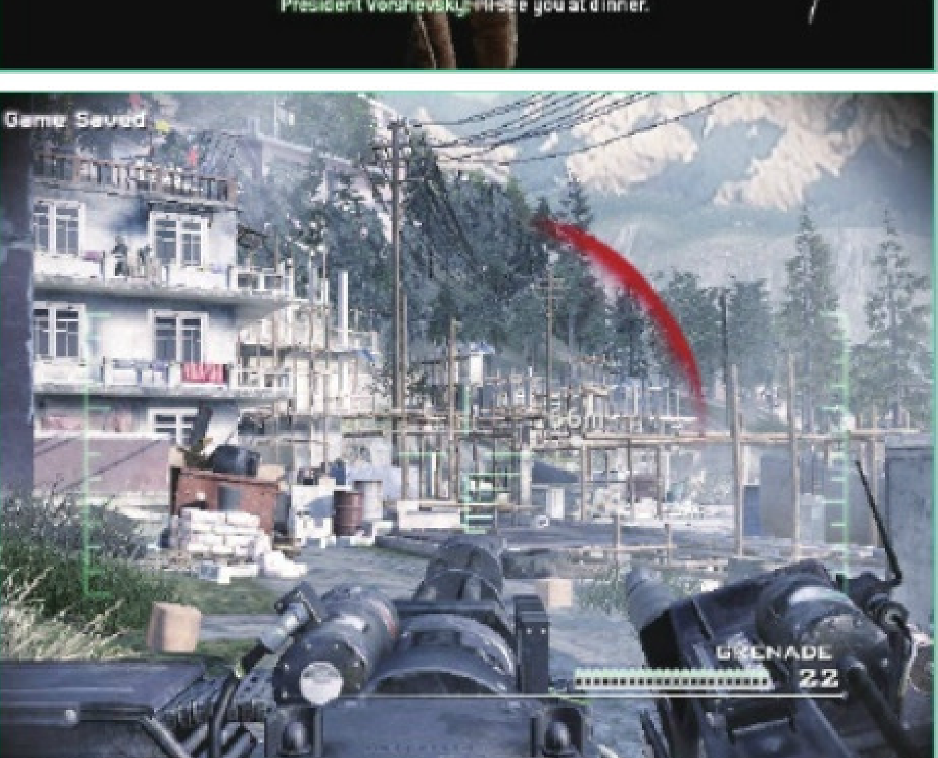


故事的开头很不错，Soap的回忆让玩家很快融入戏中









左上图：世界即将被毁灭，要靠美国人来拯救，依旧是那美国式的主旋律……

左下图：拉米雷兹表示泪流满面……

右上图：但有些东西，究竟是尽早说出来为好，还是留着下一部作品填坑或者坑爹更佳？

右下图：左下图：IW对玩家心态拿捏十分到位，什么时候该让玩家体验"WoW时刻"了，他们一清二楚

扯淡，无论是《战地3》还是《现代战争3》，二者虽然出身同宗同派，不过至少在这次的交锋中双方都没有赢家，《战地3》的表现可以称为典型的虎头蛇尾外带各种叙事手法大杂烩，让玩家如坠云端不得要领，而《现代战争3》则是为了圈钱走人，赶紧把前作的剧情收回来做个总结，于是开始堆积各种脚本，顺便致敬一下前作拉倒，接下来么——等着数钱？还想休假？CoD精英还没做好呢！后面还有“未来战争”三部曲！动视很生气，后果很严重！快点给我干活去！我们要保证速度！

如果不这么解释，我实在无法理解关卡设计师为什么要做出如此坑爹的剧情，什么，你说不坑爹？倒也是，擅长电影化表现手法的IW组怎么会坑爹呢？就算元老们走了，剩下的人员也应该足够支撑这个品牌的质量啊。可是，不管你信不信，他就是坑爹了……

许许多多的似曾相识

地图上还是那个美国，大兵手里握着的还是那把M4A1，钻出装甲车后面对的还是一群毛子，好在毛子这次学聪明了点，终于带上了PKP这类正宗国产货，可是即便如此，他们也逃脱不了活靶子的命运，即使是电磁屏蔽也救不了毛子了，被编剧们诅咒的老毛子们先是丧失了制电磁权，接着又被一对秘密潜入的特种部队端了老窝，玩了个大乌龙，威武霸气的数辆战舰瞬间成为废铁。玩家一边操纵着Frost在水上表演各色杂技一边欣赏着华丽的焰火表演，就算纽约被入侵者弄成这个样子，大兵们还能这么酷，果然是美国最高啊！

另一边，被编剧雪藏了整整一部作品的鲍里斯老爷终于登场了，相比美国大兵的酷吊狂霸拽，我们的总统先生只能称作是一个悲剧了——此君还没来得及庆幸自己终于有了露脸的机会，就很快地沦为了路人甲一般的龙套货色，自己还成为了马卡洛夫的阶下囚。嗯，等等，那撑不过一个星期的马卡洛夫（MW2钱队语）怎么又卷土重来了，还拥有了那么多的小弟，这简直就是CoD版的春哥附体原地满状态复活啊！编剧光环的力量果然是伟大的！

如果玩到这里，你依然兴致勃勃，期待更多的高潮画面，并且希望MW3能够带给你一段新的体验，你就完全错了，虎头蛇尾这个形容词不仅适用于“基友3”，啊不，是《战地3》，也适用于《现代战争3》，你会对开场Soap碎片化的回忆赞不绝口，但你并不一定能记得Act1末期到Act2末期发生了什么事情，大部分的叙事都支离破碎，甚至有不少龙套出来打了下酱油然后又不知所踪了。IW玩的是哪一出呢？

其实，如果玩家有闲工夫回忆下整个剧情的脉络，以及剧情发展当中出现的人物，便能恍然大悟了：原来如此！首先是尼克莱和钱队出场，接着肥皂又走向了台前，IW就连前几作的龙套角色们都没放过——还记得MW1当中的“Crew Expandable”关卡么？当年跟随着钱队打酱油的Sgt · Wallcroft以及Pvt · Griffen现在也成了领队角色了，倘若你是一个老玩家，你肯定会对此感到无比的亲切，就像迪米特里所说的“再一次与你并肩作战真好！”这还没完，接着BasePlate的真实身份也被挖了出来——熟悉的苏格兰口音，似曾相识的话语，还有在普里皮亚季欠过钱队人情的黑历史——好吧，不需要再说什么了，老玩家们，泪流满面吧。

IW似乎还觉得不够，接着卡马洛夫（是的，这是卡马洛夫而不是马卡洛夫）也出现在了玩家面前，一部拥有史上最豪华阵容的MW3，会带给玩家什么呢？

很遗憾，只有坑爹。如果玩家们能够稍稍留意下老人们的结局，就会发现这个豪华阵容中间其实应该加上“酱油”二字——MacMillan从头到尾都在磨嘴皮子，Griffen领了便当匆匆下场，WallCroft演了一关之后讨薪无果，愤而罢演，至于卡马洛夫老爷，玩家还没弄明白是怎么回事，就听到了钱队的大喊大叫“那是卡马洛

夫！”于是卡马洛夫便被绑上了炸药炸死了……我说IW，我知道你想把剧情弄得跌宕起伏点，可是……有这么应付人的么？

平淡无比的故事节奏

如果说《战地3》是通篇无亮点的平庸之作（仅就剧情而言），《现代战争3》就是张弛无度的烂尾山寨品。IW为了向前两作致敬，同时也为了自己的过去致敬，几乎将前两部作品中有名的段子都抄了个遍，翻新一下继续投入使用，他们大概是这么想的——反正玩家期待的就是一个“WoW时刻”，给他们就是了。

于是在这种前提条件下，整个故事开始为了电影化场景而服务（这么做无疑是本末倒置），每一个关卡中总能有让你大呼给力的高潮部分——直升机对射、潜艇导弹焰火表演、无人驾驶战车、盗梦空间+慢动作，无论哪一个都能让你分泌大量的肾上腺素，这就够了。至于这个故事本身如何，这个真的很重要么？

平心而论，《现代战争3》的故事并没有那么不堪，即使不算完美，及格也是绰绰有余——为了纠正自己犯下的错误，Yuri加入了TF141，与钱队和肥皂并肩作战，虽然因为自己的过去而遭受怀疑，但Yuri最终用行动证实了自己的忠诚，同时也用自己的牺牲给这个故事划上了一个句号——如果这种剧情放在MW1那种年代，它必然会成为神作，只可惜已经过去了太久了。

自从MW1开启了所谓的电影化脚本时代，FPS就陷入了一个死胡同，那便是脚本等于一切，有一万个好建模不如一幕脚本化的剧情给力，有一万个好故事不如一场大爆炸场面。在这种脚本主导一切的模式下，各个开发商无论是有心还是无意，都开始大量使用脚本创造所谓的“WoW时刻”，倘若开发商技术到位，还能利用脚本突出主题，感动玩家，但若为了追求“WoW时刻”而一味添加脚本，结局则往往是悲剧。

不妨从MW1说起，MW1前期的故事相当紧凑，虽然是双线剧情，但由于几位主要人物之间的联系较为紧密，且某几个关卡可以连成一片，玩家极易融入剧情。MW2在这一点上略逊一筹，后者每一关都是跳跃性的，玩家前一关还在阿富汗，后面镜头一转就到了乌拉尔山脉，然后场景又从莫斯科跳到了南美，最后又是美国，许多玩家被弄得晕头转向，理解剧情自然是困难重重了。IW为了创造“WoW时刻”也是不遗余力，不惜利用前两作挖了一个大坑，填坑的重任自然就落到了MW3身上，而且这些坑都是有重量的大坑，随便搬出其中一个设定便能让玩家大呼给力，轻则临屏涕泣泪流满面，重则热血上涌一头栽倒不省人事。看见没，这才叫电影化脚本啊！

可是，电影看多了，能给观众（或玩家）留下深刻印象的无非两种场景，一是大规模爆炸以及大场面带来的震撼（代表作不必多说，好莱坞电影里一抓一大把），其二则是许多能打动人们或者引起人们深思的经典画面（例如《勇闯夺命岛》以及《拯救大兵瑞恩》）。MW1明显是偏向后者的，而且这部作品也成功了。举个例子，核弹爆炸过后，你操纵着杰克逊中士爬下运输机，满目疮痍，你走近一所小学的废墟，幻觉中听到了孩子们的欢笑声，以及一个小女孩的声音“爸爸，我爱你”。在这种美好与残酷的强烈反差下，玩家很自然的被感染了，但这个设计却十分简单，并不需要使用什么悲情的伴奏音乐，也根本不用让人把“你”丢入深坑倒上汽油点火烧死，然而这一段设计却被称为经典，就连两部续作也无法超越。结尾处的新闻播报员更是将这部作品的主题表现得淋漓尽致——在战争面前，人是渺小的，他们甚至都无法保留住事件的真相，然而同时，人又是伟大的，许许多多的牺牲才换来了世界的安宁和稳定。是的，MW1是一部当之无愧的神作。

可是到了MW2里，风向开始起了变化，战场换成了美国本土，最直观的改变就是作品中处处充满了美国主旋律，玩家在队友的配合下一路高歌猛进。美国小镇里，玩家几乎是以一当十，打退了对方人海式的进攻，“出埃及记”中，玩家仅凭一辆装甲车和几个队友就碾压了一个镇上的毛子，即使是看上去最为悲壮的夺回白宫作战，也掩盖不了这种美国无敌式的主旋律——即使是三无状态，即使前期自杀式的冲锋让玩家感觉到压抑和绝望，但是，到了最后90秒倒计时，一切又恢复了正常——几个重要的NPC打了鸡血一般不要命的冲锋，任何挡路的毛子注定5秒不到就被轰杀成渣，还有最后那一句“我们要把莫斯科烧成灰！”霸气外露啊！



似曾相识的一幕，但时光已回不到4年前



迫击炮绝对是本作最雷人的段子，没有之一









左上图：沙尘暴中的作战是一个亮点，不过有山寨MoH的嫌疑

左下图：老人们都出来露了个脸，但也仅仅是露了个脸而已

右上图：埃菲尔铁塔倒了……但玩家已经见怪不怪了

右下图：有些东西是个好设计，它能突出主题，但终究还是来得太晚了

IW大概也对前两部作品进行了考察，他们发现，与其认认真真做一部偏向写实和致敬的作品，还不如大量参考美式主旋律，要知道销量上MW2超了MW1一大截啊！至于故事怎么发展，编个八九不离十就够了，反正也没有人去深究。另外，美国人似乎对美国被入侵这个题材很感兴趣，那么，为了开拓市场，我们不妨把欧洲也做成这样吧。我们的人手不够，开发周期太短，就稍稍借鉴下前作的设计吧。于是，我们便看到了一个似曾相识却又平淡无比的MW3。

还记得纽约证券交易所么？你可以在MW2 “of Their Own Accord” 中的国立美术馆中找到几乎一致的建筑布局，而柏林当中的室内设计更是可以让拉米雷兹泪流满面——这不就是当年黑灯瞎火华盛顿特区的室内布局么？就算美工改了光源搬到了这个片场，也掩盖不了制作组偷懒的这个事实啊！

于是，在种种或明显或晦涩的似曾相识中，这部作品给“现代战争”系列画上了一个句号——很显然，这个句号并不完美。即使剧情上MW3的确有不少可圈可点之处，但往往是玩家还没反应过来，毫无新意的大片时刻又将这种感觉抹杀殆尽了。编剧们将重点放在了各种“WoW时刻”上，却对整个故事的逻辑发展部分不闻不问，美国式的主旋律最终盖过了故事原本想要表达的内容。Act3之后，玩家好不容易对整个故事有了了解，编剧却将这个故事草草收场了事了。

坑爹的叙事手法

MW2的那个年代，虽然剧情晦涩且狗血，不过在一点上，当时的IW做得很不错，那就是他们对双线剧情的拿捏程度。MW2几乎是满地球跑，但TF141和游骑兵两条故事线的契合度很高，TF141的行动直接影响到了游骑兵的故事线。可是到了MW3，尤里、肥皂、钱队便成了地下党组织，虽然他们总是在做什么，但实际上大部分行动对整个剧情的发展起不到任何推动作用，仅仅是表现出所谓的“WoW时刻”而已，玩家也许玩过一两关还有些许兴致，可是越往后打就越想怒删，直到他们撑过了Act1，看到了“戴维的家庭聚会”。

在这一个关卡中，你什么也不能做，仅仅是通过摄像机的角度记录下一幕惨剧，你不能像MW2中的机场关，知道自己最终大难临头，便可以杀几个平民解恨。你什么也做不了，仅仅是向前移动，看着你的家人和你自己死于爆炸。是的，悲剧就是把美好的事情破坏掉，IW深谙此道。

可是，这一幕山寨MW1“浩劫之后”的场面却太短了，却又缺少类似于“爸爸我爱你”或者悲壮背景音乐之类的煽情脚本。结果，玩家迅速投入了下一个关卡，激烈的枪战，各种爆炸大场面让玩家肾上腺素飙升，前面那打动人的一幕早已被抛到了九霄云外……

而为了填坑，为了让故事跌宕起伏，编剧不惜在MW2时代就开始挖坑，毛子总统Boris自不用多说，钱队如何被关进古拉格的，现在倒是有了一个定论——官方给出的解释是——在Operation KingFish（王鱼行动）中，整个小队把钱队丢下不管，导致钱队孤军奋战被俘。原来如此，看来钱队是为了报复小队其他成员，在Down The Rabbit Hole中才故意抢先一步登机，让三角洲部队被压死的……我说，这故事能靠谱一点么？还是IW为了追求“WoW时刻”，连基本的逻辑和叙事手法都忘了？

于是，Treyarch笑而不语——看看我们多内涵，和那些无聊的爆炸段子比起来，我们的内涵简直是爆棚了啊！你们这群只知道喷BO的，简直是弱爆了！你们



编剧在这个场景拼命煽情，最后变成了为了煽情而煽情，毫无逻辑可言



好吧，我知道你已经猜到这个结果了，我也是……

知道我们的精心设计么？

实际上，Treyarch的BO也是一大堆问题，卡屏掉帧晃瞎眼。T组之所以底气足，是因为他们特别设计的数字密码。很快，便有不知是内部还是外部的密码学高手爆料，称BO中所有出现的数字密码都可以以一定规律解出来，而这些密码和剧情有着密切的联系，怎么样，听起来很酷吧？

可是，真正要去弄懂这些数字，用坑爹二字远远不能概括：首先，很多关卡的任务目标就是一串数字（关卡Revelation中尤为突出），而数字又分为Ascension开头的数字和Echelon开头的数字，无论是解读哪种数字密码，都必须用到肯尼迪写的《Profiles In Courage》，具体的解读方式可以让人精神错乱——首先，这一串数字当中的某一个数字代表这本书的页码，Echelon开头的数字比较容易解读，只要找对了页码，用数字和书中对应的字母进行一些运算，便可以得出明文。Ascension就异常混乱了，页码依旧需要一个个尝试，而对应的页码中必须数到第7个字母开始计算，才能得出正确的结果——Treyarch你们玩什么呢？这到底是FPS还是PUZ？敢情这就是所谓的内涵？一路枪枪枪的玩家有几个能受得了这么繁琐且无味的解读？

解读出来的数字倒也不坑爹——梅森刺杀了肯尼迪，奥斯瓦尔德成了替罪羊，梅森把奥斯瓦尔德灭了口，这些仅仅是冰山一角。可问题在于，梅森刺杀肯尼迪这件事情，无论是初次见面的幻觉，或者是《Sympathy for the Devil》当中的那句歌词“是谁杀了肯尼迪？到头来，还是我和你”（我和你指代屏幕内的梅森和屏幕外的玩家），抑或德拉格维奇那句意味深长的“Tried？”以及最后胶片定格的一瞬间，都从不同角度印证了这件事情，这时候再来玩内涵，有意义么？至于每一关开头那绕口令般的“雷泽诺夫死了，他死了吗？”Treyarch很显然在学习IW，想在续作中让这位老爷再度出山，届时玩家又要泪流满面了……可是，这个设计除了吸引眼球，对整个故事有一丝的强化或者衬托作用么？

最后，不那么光明的未来

无论是IW或者是Treyarch，他们似乎都走到了一个FPS的终极形态——玩震撼必定是无尽的脚本和各种致敬大片的段子，玩悲情必定把主角或者主角身边的战友一个个弄死。也许第一次我们还能为之感动，第二次我们还能感叹，第三次我们就只能感慨了，而这种似曾相识的脚本，从MW1开始我们已经见过5遍了（想想每一作的结局部分吧），下一次倘若依旧是同样的脚本，类似的故事，加上为了煽情，那“死召命唤”般的牺牲人数（MW3当中阵亡的有名有脸人物达到了6位之多……），很难想象，这部作品会有多么光明的未来。

也许，我们以后还会玩到“未来战争”，也许，我们以后会一次又一次看到熟悉的Captain Price和Viktor Reznov，也许，我们看到了F.N.G.就能想到Game Over，我们看到了S.S.D.D.就能想到End Game，也许，我们看到了某位角色的出场，就能推断出他牺牲退场的时间，也许，我们还将看到那似曾相识的结局……

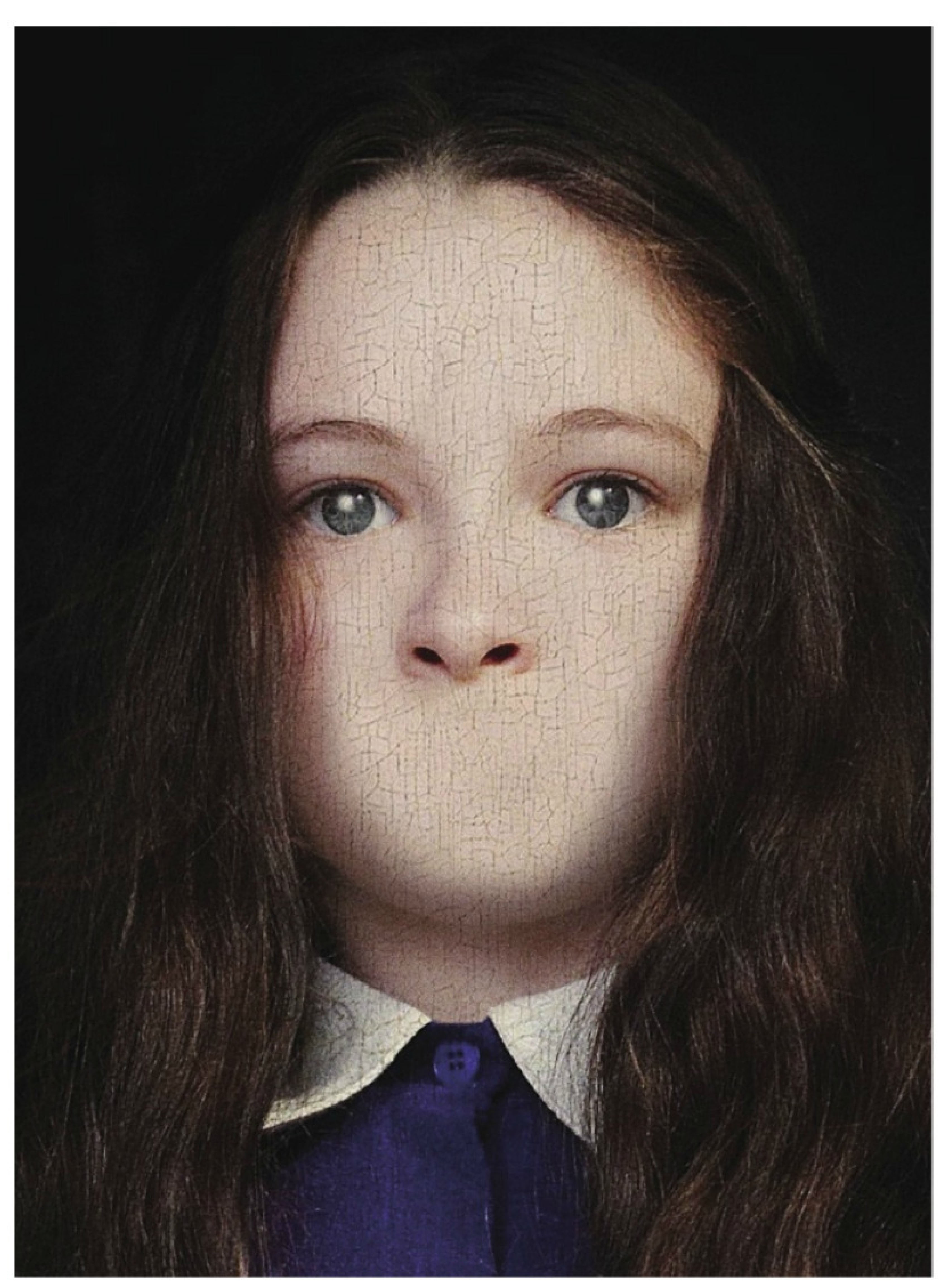
但，这可真不是什么好消息。P



只不过换了个死法而已

免开尊口——浅谈游戏中主角的"失语症"

■广西 墨家小矩



"I do not agree with what you have to say, but I'll defend to the death your right to say it." ——Voltaire

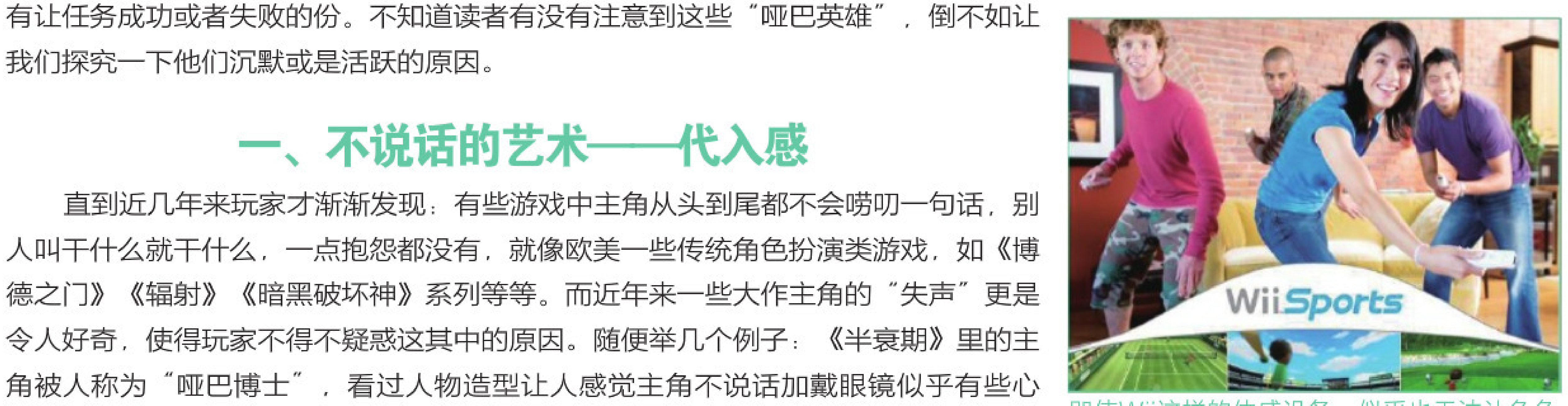
前言

"我不同意你的观点，但我誓死捍卫你说话的权利。"这句话似乎无法在电子游戏中得到很好的理解，尤其身为玩家是无法决定自己所控制的主角如何去开口。

当然主角不说话这种情况在游戏早期并没有得到玩家重视，但估计很多玩家在童年时玩游戏都会替主角大呼小叫，甚至口吐脏话替主角骂敌人或者替敌人骂主角。只可惜主角依旧还是那个主角，他的一举一动都由事先编辑好的脚本来决定，玩家只有让任务成功或者失败的份。不知道读者有没有注意到这些"哑巴英雄"，倒不如让我们探究一下他们沉默或是活跃的原因。

一、不说话的艺术——代入感

直到近几年来玩家才渐渐发现：有些游戏中主角从头到尾都不会唠叨一句话，别人叫干什么就干什么，一点抱怨都没有，就像欧美一些传统角色扮演类游戏，如《博德之门》《辐射》《暗黑破坏神》系列等等。而近年来一些大作主角的"失声"更是令人好奇，使得玩家不得不疑惑这其中的原因。随便举几个例子：《半衰期》里的主角被人称为"哑巴博士"，看过人物造型让人感觉主角不说话加戴眼镜似乎有些心理变态，拿个撬棍到处使坏；《使命召唤》早几代主角只能写写日记以聊慰藉，结



即使Wii这样的体感设备，似乎也无法让角色"听你的话"







左上图：士官长倒是也说话，可就是不露脸（恩，要不要写一期“面具”专题？）

左下图：“普莱斯才是真正的主角”，很多人都会赞同吧

右图：《死亡空间2》里艾叔讲个没完，要知道他在一代里脸都是最后才露的

果4代以后（除7代梅森的话痨病发作）干脆连日记都没得写，只能听普叔和雷叔的召唤，取这个敌人的首级端那个敌人的碉堡，然后被各种事件折磨得死去活来却连冲锋的时候也不吼一声；《孤岛危机2》里阿卡特兹直到最后才说了句“我的名字是先知”，怪吓人的，让人感觉这位大哥似乎天生得了小儿失语症。更有《时空幻境》《LIMBO》之类的艺术作品，直接以默剧的形式来把剧情展示给玩家。

在早期只有几十kB大小的游戏中，文本的大小往往占据游戏容量很大一部分。众所周知美版的《魂斗罗2》有近一半的容量是提供给了每关简陋的过场动画使用，而诸如《忍者龙剑传》《洛克人》之类的动作游戏在游戏过程中是不会说一句话的，只有《勇者斗恶龙》的角色扮演类游戏才舍得弄出大量的文本。但随着存储空间的进步，一款游戏几百万字的文本量已不是什么新鲜事，但还是有很多游戏主角仍旧保持着“沉默是金”的优良传统。这我们就不得不探究一下“代入感”这个问题。

想象一下，如果你正在扮演某个糙汉角色。经过一番搏斗之后把某个人打趴在地，嘴里叼着香烟，手里拿着大棒，一脚踩在敌人的头上。正当你热血沸腾之时，一个细声细语的娘娘腔传入耳朵：“哼，你到底从不从人家啊？”这个……想必你一定十分崩溃吧？

对于一款有研究价值的带剧情游戏，带入感的重要性往往是厂商最注重的。电影会塑造独特的环境，逼真的音效来诱使观众身临其境。游戏可以做到这一点却还可以做得更多，于是省去不必要的元素是设计师们首要考虑的东西。这就很好理解了：一个角色不开口，这就把语言空间和想象空间留给了玩家自己，让玩家代表角色的情绪，让玩家替角色表达内心的意志，甚至一些只有文本没有语音的游戏，也给了玩家DIY的空间。这种情形一般会出现在自由度比较高的游戏中。而如果玩家想说什么，主角却替玩家说了，这就给了玩家一种排斥感，就会觉得自己只是在看一本小说或者一场电影，从而失去了游戏本身的价值。好的小说或者电影虽然也能让读者深入其境，但游戏的功能就是让玩家自己去体验与互动，故此主角说话在许多的情景里是一种累赘。另外游戏本身的价值是创造，像角色死亡时，一个动作可以有很多种意思，而一句“I Dead”可能会让许多人感到无奈。抑或男主角给了女主角一朵花，如果男主角加一句“其实我不喜欢你”，可能会让千万男同胞感到窝火，所以即使往往主角不说话，但却经常“此时无声胜有声”。

当然还有一类是上帝视角，即以一个旁观者的身份来参与游戏。作为一个只看剧情不参与互动的人，按道理来说不该也不可能说话。如我们所熟知的《命令与征服》系列，《星际争霸》系列，虽然玩家是以“指挥官”的身份来进行一场场战争，并接受剧情人物的指派，但剧情还是要归于剧情中的人物。因为一般这种游戏以即时战略为主，玩家需要调控许多单位而不是一个人来完成任务，所以剧情更多只是点缀，不是重点。故此我们爽快地进行一场规模宏大的战斗，同时聆听剧中人物的感情表达，自然是乐在其中。

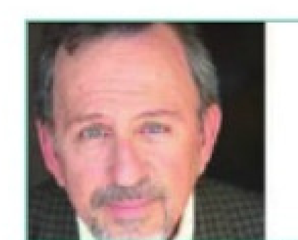
当然除了代入感之外，一些没有剧情的休闲游戏，体育竞技游戏就可以让主角松松口了。另外在ACG游戏中，所有登场人物都有语音，只有男主角一人没有语音，这已经形成一种惯例，我们也不用再纠结于此。

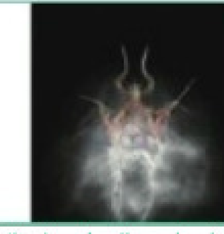
二、开口即经典——配音

随着近年来游戏产业化的不断壮大，厂商也越来越重视在游戏中加入真人配音，还会邀请在动画和影视行业专业的声优来为主配角进行配音，如David Hayter的“Snake”，Paul Eiding的“Zeus”。一些厂商还会尝试聘请一些明星大腕来给游戏配音，这比明星给游戏做代言更令粉丝买账。即便他们的声线欠佳，但粉丝能听到自己所崇拜的人的声音，估计游戏的质量也会忽略不计了。

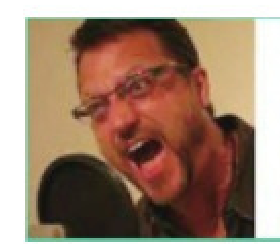
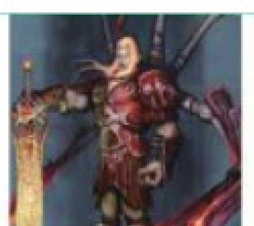
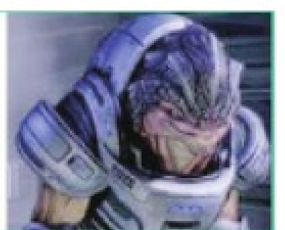
而加入配音的必要之处是因为随着CG技术的发展，游戏里会有许多经典的片段。过去因为技术限制，无法做出制作者想要的效果，即使加了配音也会让人感到浪费。而现在则大大不同，许多次时代游戏大作已经达到了玩家的审美需求，如果再让主角一发不发或是用干巴巴的文本来代替，那可真是煞了这良辰美景。

故此我们看到越来越多“巧舌如簧”的主角，如《巫师》里的杰洛特，





你能想象得到这位老爷既给“主宰”也给“luther”配音么？

Steve Blum，超过200部游戏的配音演员



国产游戏也加入了配音，不得不说这是一个潮流

《龙腾世纪2》里的Hawke，甚至《古剑奇谭》《仙剑奇侠传五》也应需求有了配音版。主角不再“哑巴”，使得剧情更加流畅可信，声音的加入，使得主角有了灵魂，却替代了本应该是主角“灵魂”的控制者——玩家。这就有很多人也同样担忧加入配音是否会破坏原有的代入感，而事实上随着近年来游戏方式的不断发展，这种疑虑似乎可以消除大半。如若提高代入感，可以从画面、音效、玩法等等不同方面入手，而不让主角开口说话这个惯例也不用再继续保留。一个成熟的制作者已经可以塑造出一个有血有肉的角色，并让玩家融会其中。至于能否让角色与玩家合二为一，我们后面会提到，不过在这之前请欣赏一些游戏中经典的台词：

很多人以为时间是一条河流，永远向一个方向流淌，但他们都错了，我见到过时间的真面目，时间其实就像暴风里变幻莫测的海洋。——波斯王子，《波斯王子——时之砂》

谁能控制未来，他就能征服过去！——凯恩，《命令与征服》

试试这咖啡，不过等你爱上它时，可别怪我哦。因为在你非得离开时，跟着咖啡分离的痛苦一定会让你心碎。——艾伦·维克，《心灵杀手》

我的复仇才刚刚开始。——奎托斯，《战神》

天空就像命运，它永远在每个人头顶，没有区别。——但丁，《鬼泣》

战争，战争从来改变过。——无名氏，《辐射》

时间不是你的敌人，永恒才是。——无名氏，《异域镇魂曲》

诚然，丰富深刻的台词和抑扬顿挫的配音已经是一款商业游戏的标配。至于主角需不需要台词和配音，这还是取决于制作者对游戏取向的把握。毕竟即使主角不加入配音，也不影响《使命召唤》之类的作品大卖。

三、主角语言的进化

既然主角的失语症已经慢慢被“治好”，我们何不讨论一下如何发展。其实近年来有一些游戏已经在交流上下足了功夫，比如注重人物对话情绪的《杀出重围》和玩语音控制的《质量效应3》。

《杀出重围3》在某些关键剧情中，主角简森需要在语气上做出选择。安抚，激励，嘲讽，亦或是选择一言不发，把选择权留给玩家，我们不妨可以看作是对话的一种进步。虽然和过去在剧情分支上有所想象，但《杀出重围3》却把选择更具体化，更细节化，而不是单纯的选择剧情走向。在这里你可以让你变成一个老好人，或者是一个简单粗暴者，还是一个能言善辩的人。这样就把代入感和主角语言两者恰好地结合起来，虽然还不尽善尽美，但我们已经看到了一种更好进化的方式：让游戏更开放，更具有想象力，让玩家有更好的探索。在对话方面，似乎更侧重心理上的交锋，玩家甚至可以用激活肾上腺素，探测心跳的方式让自己变成一个心理分析高手，这都无疑让语言方式更上一层楼。

至于《质量效应3》在2011E3大展上演示的Kinect真人体感语音，可以与队友交流的功能则更令人感到惊奇。因为这实现了我们过去想做却不能的事情——用嘴玩游戏。之前也提到过去虽然玩游戏时会大呼小叫，但角色不会听你的，可如今却大不相同，玩家可以使用语音来指挥队友的行动，战斗，并与之交流对话，免去手忙脚乱的操作。而这一功能的加入，也可以让一些生来语言障碍和心理自闭的人有很好的锻炼机会，而且这一功能也真正做到了玩家成为游戏主角的理想。

当然，无论主角老爷们开了口与否，只要代入感强，或者游戏性高，肯定都会给玩家留下深刻的印象。就像《植物大战僵尸》和《愤怒的小鸟》里的植物与小鸟一样，一句话没说，光靠那生动的表情不就把你萌到了？P



上图：《质量效应3》——可以玩一把真人Siri（语音控制）喽！

下图：《杀出重围3》的对话选择是不错，像我这种脾气暴躁的基本上都谈崩了……

经济视角道游戏
对游戏消费机会成本的实证分析

■天津 陆震

独自漫步于城市某个无名角落，舒展腿脚，让烦扰于世事的思绪得以片刻解脱，停歇下来，借着阳光，依着长凳，不时传入耳中的鸟鸣让人想起了一句格言：最好的东西都是免费的。和风、晚霞、诗歌、真爱，这些世间最婉约美好的事物，给予我们无限的留恋与感触，却并不向我们索取什么……但“免费”真的意味着“零成本”吗？

经验告诉我们，“世上没有免费的午餐”，因而经济学家为了衡量一件事情是否值得去做，提出了“机会成本”这一概念，即“得到某些东西的真实成本是为此必须放弃的一切。”例如上大学的成本，学生在负担主要的学杂费同时，还必须放弃利用这4年时间工作所得的收入，一经核算，如勒布朗·詹姆斯这种能力卓越的年轻人便放弃了大学生活。而经济学对于机会成本的解释，似乎止于此处了，至于为什么在我们要做一些表面上毫无意义的事，比如玩游戏、睡觉、电视剧，而不是全天工作？为什么大众舆论对网游歇斯底里，而年轻人们却乐此不疲？为什么曾经无比热衷的砍怪升级，如今却令人心生厌恶，以至于不少网游都推出自动升级，改以装备为主？为解决这些问题，我们必须对现有的“机会成本”概念进行必要的扩充。

时间、物质、精力

经济学家在货币成本的基础上引入了时间，构成的现在的机会成本概念，却忽视了对于个人极为重要的“精力”，正是由于精力所限，我们每天不得不休息、娱乐、游戏，将宝贵的时间、物质投入在这些貌似可有可无的事件中，缺失了精力，单纯的时间与物质投入并不能产生有效的回报，无论对于工作抑或是学习。在传统的机会成本量化过程中，经济学家将时间成本与货币成本分别计算，毫无疑问，在这一过程中，涉及时间的机会成本被无意识地夸大了，用这样的办法衡量游戏、娱乐的机会成本，将使二者处在不利的地位。

我们做每一件事，都是时间、物质、精力的综合投入，在衡量机会成本时，任何单独地考量时间、物



《征途2》的广告形象地告诉我们：无论形式如何，玩游戏总是有付出的

质消耗都是毫无意义的，必须综合考虑三种限制处理线性规划问题，当然，这又是一件耗费时间与精力的事。

重新构建的机会成本在原有时间、物质两大元素的基础上，引入了关于精力的机会成本，三者共同影响着我们日常生活中每一项选择的成本，同时与我们生活中的工作、学习、消费等主要活动产生互动，其简化模型如图1所示：

对于个人，每天的总时间是固定的，可以自由分配这24个小时；精力则因人而异，受身体素质、精神压力、生活节奏等多方面影响，同时精力可以通过实践以经验的形式积累下来；三者中个体差异最突出的是物质，起先需要社会、家庭的帮助，之后则需要个人的积累。主要活动中，工作主要耗费我们的时间与精力，同时需要小额的物质基础（如交通费用），工作的首要回报是物质，也是这一要素的唯一来源，在工作的过程中，伴随还会产生经验这样的“副产品”，对于初入社会的年轻人弥足珍贵。较之工作，学习在大量的时间、精力耗费同时还需要较多的物质投入（学费、书费等），经验是他的主要产出，对比工作，学习在获取经验方面有着更高的效率，且这种经验不同于工作获取的专业、操作经验，而是基础的，概念化的经验，具有更广泛的实用性。对于大多数人，学习是为了增加精力(经验)，将来能够更好地工作，而工作的目的，即在于消费。区别于以上两者，作为社会最终行为的消费行为在耗费时间、物质、精力的工程中，他本身并不会增加以上三要素，而是单纯地满足个人生活需要。与此同时，伴随着消费的学习行为会积累经验，如欣赏音乐会提高艺术鉴赏力，玩FPS游戏提升反应速度，增进手眼协调等。

对模型进一步简化，我们可以理解为个人通过付出时间、精力的机会成本工作积累物质，并将部分的要素投入到学习中提高未来的精力（经验），通过二者的协调转换将个人的经济蛋糕越做越大，最终实现更多更好地消费。于是，作为一大主体消费行为的游戏终于登场。如右图所示：

社会分工与专业化优势带来了社会的巨大变革，于是，原本“自产自销”抑或局限在两三人众的游戏逐步

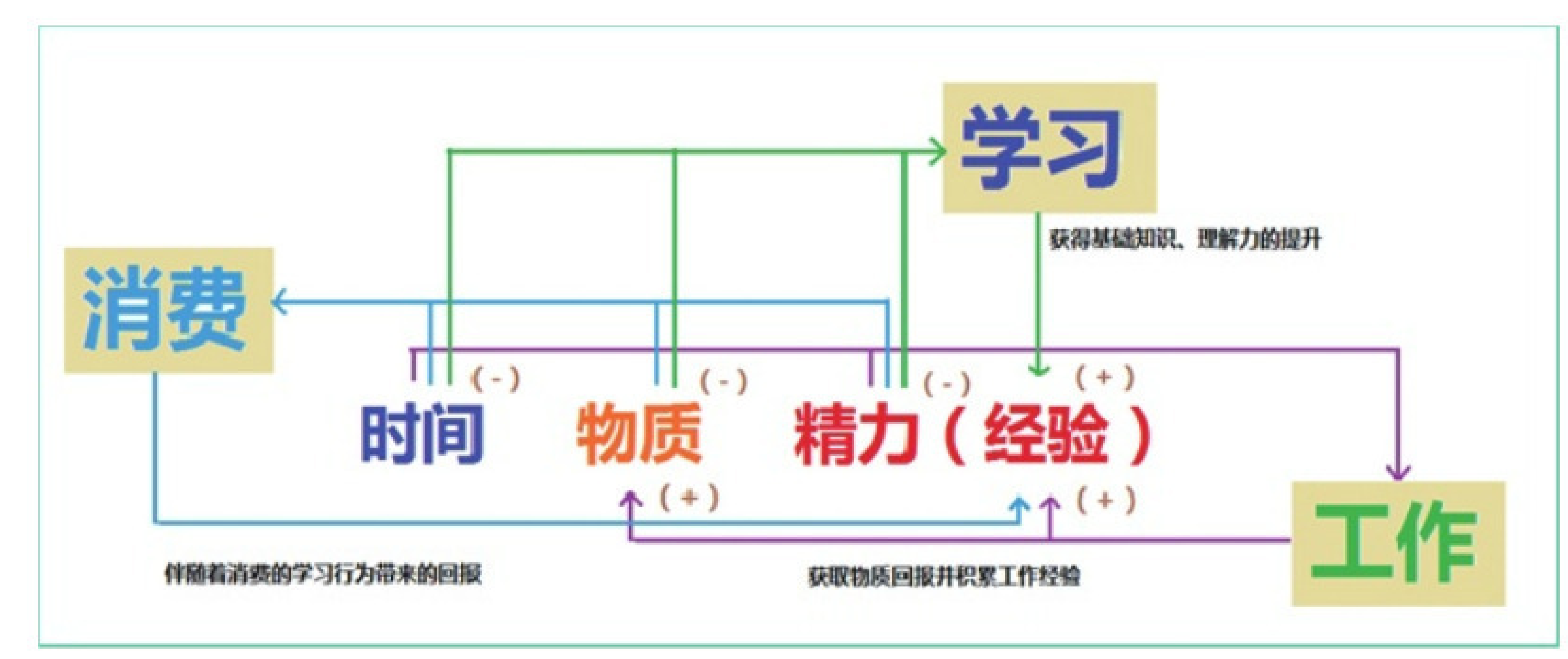


图1：工作、学习、消费等主要活动产生互动的简化模型



我们关注快餐的流程化生产，意图降低自己的生产成本，却没有人真正在意消费者选餐耗费的精力与等待耗费的时间

迈进商业化，大众化：从自己叠的纸飞机，到商店里买的毽子，后来的电子游戏，到如今的网络游戏，在市场“看不见的手”的指引下，游戏的谋求多样化的同时，单位消费所获得的回报越来越大，通俗地说就是越来越便宜。其中最为引人瞩目的莫过于上世纪所发生的娱乐数字、虚拟化变革。电视传媒的发展大幅降低了球迷观看一场比赛所必须花费的时间、物质花费，电脑游戏更是让一些代价高昂的体验走进大众，如飙车竞速、模拟经营等。这一市场主导的变革在改善大众生活质量的同时，也使工作、消费、学习各自的机会成本发生变化：消费的成本逐渐降低，意味着工作的机会成本在上升，如果工作效率没有显著提升，便会导致工作吸引力的下降；另一面，虽然发达地区的教育水准有了跨越式的发展，但学习收益的上升速度难以赶上市场化的游戏的成本下降速度，学习的机会成本也上升了。一经比较不难发现，学习与工作的吸引力，即做大个人经济蛋糕的吸引力在下降，而消费，即吃蛋糕的诱惑在上升，其结果不言自明。

透支的投资

也是从数字化开始，游戏从一项为“广大人民”所“喜闻乐见”，且能“寓教



看着这些被叫停和没有被叫停的竞赛，回顾回顾那些退市和没有退市的网络游戏，不免有些似曾相识之困

于乐”的消费行为沦为社会舆论，家长教师的心头大患。期间，游戏的身份几经转变，如80年代的“游戏机厅”，90年代的“电子游戏”，新千年的“网络游戏”，当下的《魔兽世界》，不同身份的背后，是整个社会对游戏这一主体消费形式的争议。针对游戏的明里攻击不少，如著名的“美籍华人”、以“反网瘾斗士”自居的陶宏开；暗地使绊也不差，如美国弗吉尼亚枪击案凶手赵承熙便在死后戏剧性地从一位《星际争霸》玩家变成了一个《反恐精英》高手，新闻到了中国后，又逐渐演化为暴利网游受害者，实乃莫大的讽刺。究其根源，以游戏为代表的消费占生活比重逐渐加大并非专家学者口中的“电子毒品”危害社会，而是市场化带来的游戏成本降低与体验提升，加上落后教育制度，导致学习与工作机会成本的提升超越了其收益增长，进一步使其吸引力下滑，由此更多人减少二者的投入转而增加消费，便不足为怪了。

理想状况下，个体将大部分的精力投资于学习，连带会投入大量时间与物质，而后将剩余的精力、时间及物质用于消费，在保证未来收益的同时，亦能满足当下的需求。而游戏消费如果占据了原本应该投资于学习、教育的时间、精力成本，将使得个人在未来所拥有的精力（经验）成本总量下降，减低工作收益，进而弱化了物质积累速度，结果是社会整体的消费水准稳步提升之时，一些过早地将时间、物质、精力用于消费的个体生活水平下降，个体间的差异拉大。与之对应，社会舆论则表现出对于未来产出、生活水准的竭力追逐，为了在将来获取更高的消费顺准，不惜“延迟消费”。上升到国家层面，延迟消费意味着高储蓄，高基础投资，低消费水准，上个世纪亚洲四小龙的崛起便少不得延迟消费的思想支持，回到个人层面，延迟消费意味着物质储蓄之余，将尽可能多的时间、精力、物质成本投资于学习以期在未来获得更高的回报，以致发展到一种执着，各类辅导班、补习班、奥赛班更是活跃其间（义务教育虽然是计划式的，但各种艺术、学科辅导班确完完全全是市场的产物，在社会对教育投资趋于狂热的氛围下，大有水涨船高之势）。来自社会各界的压力，打压着具有巨大吸引力的游戏消费，转而崇尚一种不计成本的未来投资，为预防一个极端，已然走向另一个极端，与其称之为对未来的投资，不如说是对现在的“透支”——超出精力限制的时间、物质额外投入并不能取得预期的效果，反而会反过来挤占原本应该投入正常工作、学习中的精力成本，可谓得不偿失。综合来看，在固定的时间内如何分配有限的精力，权衡与引导不可或缺，只知道“做什么”而不解“为什么”而贸然采取行动，不单于事无补，反而会加重矛盾冲突。

讨论了精力、时间、物质与工作、学习、消费等日常活动的互动，单独着眼游戏消费，可以看到，在单位投入所获取的体验显著提升的同时，各投入元素的比例也发生着变化。如果将图2中“发展初期”的精力、时间、物质投入设为均等，即3种投入元素平均分摊获得游戏体验的全部投入，那么在新千年后游戏消费便表现出明显的时间所占比例不断加大，同时物质成本略有提升的特点，如图2中“生长壮大”所示。其中尤以《暗黑破坏神》系列及其效仿者最为突出，游戏的长度在这一时期得到重视，制作组弱化了支撑游戏的时间轴，故事线，代之以丰富的策略和极高的自由度，而这一变化，也为之后网络游戏的兴起做出了铺垫。这一变化，不单满足了受众对于游戏消费的需

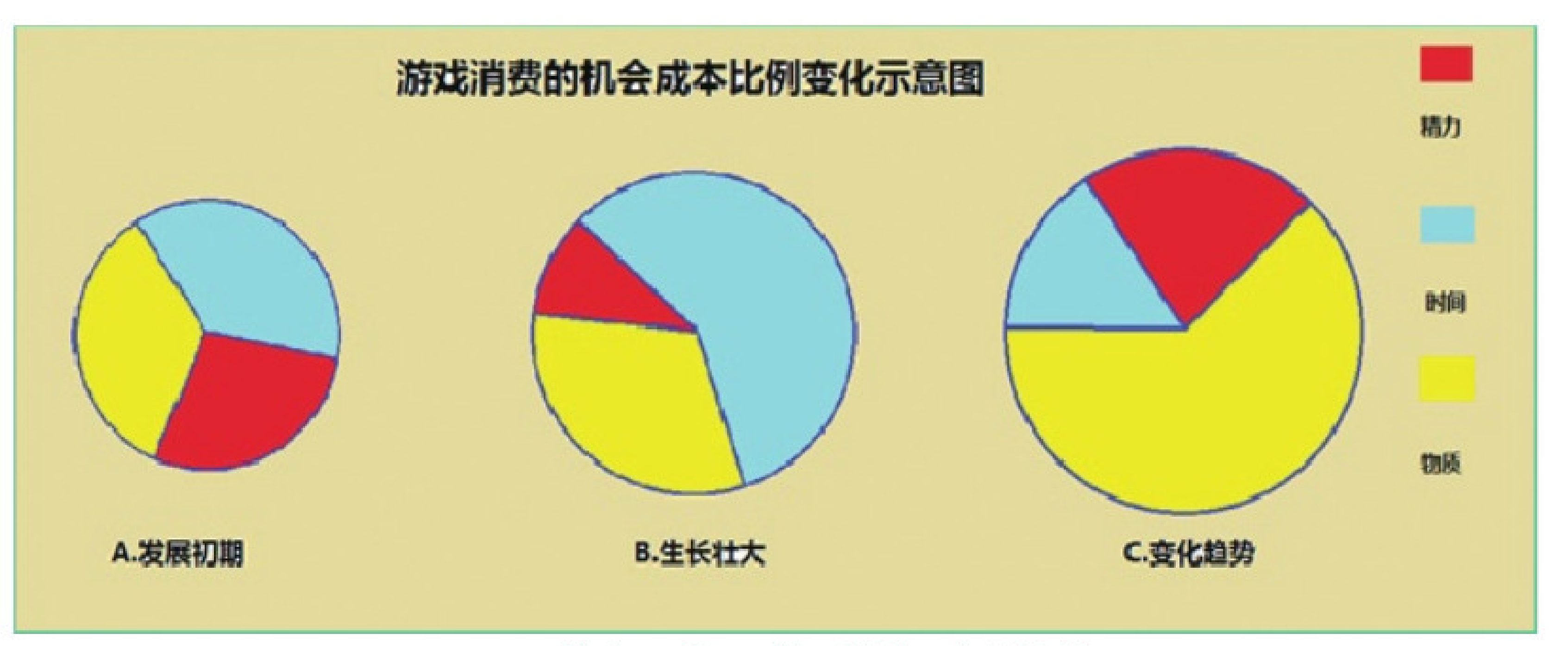
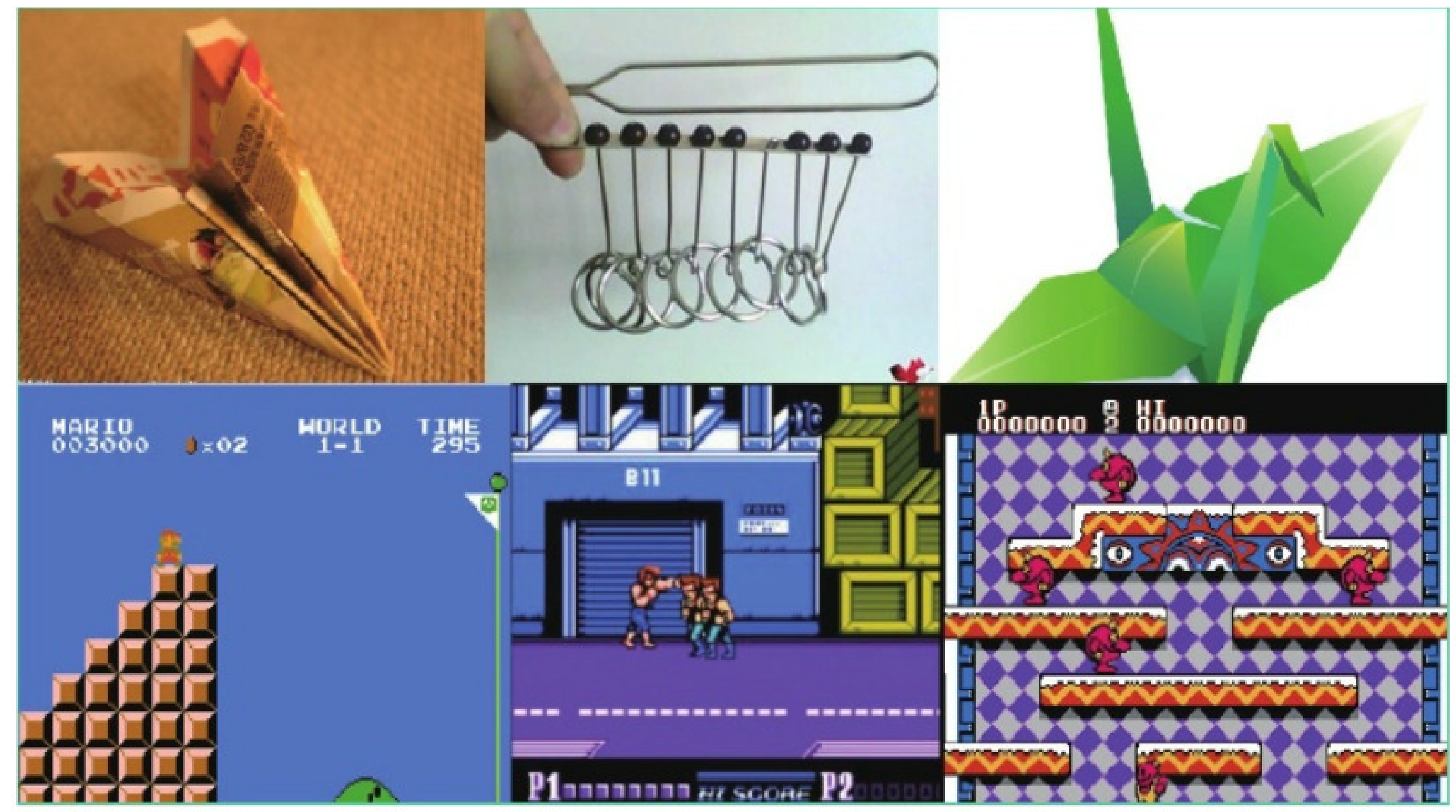


图2：精力、时间、物质的发展变化趋势



那些曾经带来无限欢乐的玩具们，终随着“游戏”产业的发展与个人物质保有量的提高而被遗弃在回忆的角落


保罗·克鲁格曼将苏联与亚洲经济的高速崛起归结于“延迟消费”，一石激起千层浪，引发诸多质疑，几年后，危机爆发，保罗赢得2008年诺贝尔经济学奖

求，增加的也只是大众8小时学习、工作之余廉价的时间成本，吸引力大增。伴随着经济的进一步发展，人均收入提高，工作时间加长，相比之下有限时间、精力更显宝贵，于是物质投入取代时间，成为游戏消费的主要投入品，如图2“变化趋势”所示（个体收入的提升，催生了许多社会文化变革，如今风靡世界，以麦当劳、KFC为代表的快餐形式，便诞生于大洋彼岸的金融热土——华尔街）。为获得和原来等值的娱乐享受，现代人更倾向于付出更多物质而非时间，游戏消费构成的转变，恰好迎合了这一需求。伴随这一系列变革的，还有游戏制作者收益模式的转换，从实体收费到时间收费最终实现道具收费，在市场经济利己之心的推动之下，游戏的制作者不断提升游戏质量的同时，不断压低游戏者耗费的机会成本，力求掌握主动。

从大众消遣走向市场消费

投入品间相对价值的变化，解释了游戏消费从初期经历生长期到未来趋势的“成分”调整。也是游戏从“第九艺术”走向大众，逐渐成为“娱乐消遣品”并又市场推向“娱乐消费品”的方向。类比传统艺术形式——文学，诗歌、散文日趋小众，真正实现大众化，市场化，以“中国文学四大名著”走向世界的，独有以时间为主要成本的小说，而且是古白话小说。受形式限制，文学并没有从第二阶段到第三阶段的跨越。后来兴起的“第八艺术”电影和游戏有着更多共通之处，第一次跨越，从标准的90分钟到后来动辄两个小时直至《变形金刚3》难熬154分钟，如果把《哈利波特7》上下两部加起来……在影片长度即时间投入开始制约电影时，电影消费率先迈出了变革的第二步，表现为物质投入所占比重不断上升，在时间不变的前提下，进一步扩大蛋糕体积，一浪高过一浪的电影投资新高之下，电影票房一次次刷新纪录，近几年的中国电影市场，这一幕恐怕再熟悉不过。

艺术从小众走向大众，从独立迈向商业，借着市场对其形式的不断挖掘，各种艺术的特性或者“天赋”便表现出来。搭载着网络这一新媒介，小说文学将其时间为主题的消费特点表现得淋漓尽致，动辄洋洋洒洒数十万字，分期连载，已然成为一种全新的文学形式。与之相似的还有不断世俗化的音乐。电影艺术在大众化的过程中，还衍生出一种相似的表现形式——电视剧——在时间上无限延伸的电影。三者共同的特点，便是迎合公众以时间为主要投入的消费。近乎单一的时间消费如何给制作、发布者带来收益？以时间计费方式之外，便是无处不在的广告，凭借广告，高质量“娱乐消遣品”的作者得以获得更高的收益，最终形成良性循环。游戏在第一步变革时期亦尝试过以时间为主要投入，并通过广告盈利，但“归功”于舆论对游戏尤其是网络游戏的打压，以及不同游戏对有限玩家群的分割，通过广告盈利仅仅停留在个别具有大量，稳定玩家群的单机游戏之中，网络游戏已然以时间计费为主。于是，在玩家个体的时间、物质、精力成本发生变化是，这种来自于获利的限制便促使游戏消费加速了向以物质消费为主体的道具收费模式转型。“好啊，你去加班吧，不过我们要从你的加班所得中扣除1%，因为这段时间里我们将帮助你升级连段，各取所需。”游戏公司如是说。如果将电影电视比作艺术品向大众消遣品一项伟大跨越，那么游戏便是即实现大众化消遣品之后向着市场消费品的又一重要实践。

正如之前所提到的，如何有效、合理地分配有限地时间、精力、物质成本，权衡现在与未来的收益所得，其本身就是一件费神费时的事情，加上精力又是一项难以精确度量的成本，使得这种选择难上加难，对于个人，这份代价恐怕难于接受，但对于一个不断推陈出新，不断诞生新梦想的市场经济体来说，却预示着一个全新的机会。而大多仍处在学习投入期和物质积累期的年轻人，作为当下的主力玩家群，未来的主力消费群，如何拿捏排布，不可儿戏。P



当玩家通过代练降低自己机会成本的需求得不到实现时，便催生了黑市，从这个角度讲，替代品出现之前，一切的“封号”不过是扬汤止沸



因何犯罪并不重要，重要的是他玩网游，并且犯罪了！

神骑世界（http://www.sqsj.cn/）



游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	龙游网络
运营公司	龙游网络
版本号	0.1.0.19024
游戏体验	索然无味





3D奇幻类网游，画面较为简陋，模型也比较粗糙，场景搭配简单，景物的比例也存在一定问题，画风整体偏阴暗，完全没有体现出游戏试图表达的Q版效果，玩起来不是很舒服。背景音乐比较轻快，但时有时无，音效除了战斗中出现以外，其他情况较少能听到，而敌人经常咕哝着一些谁也听不懂的话，固然个性但颇有些莫名其妙。战斗效果一般，光影、粒子特效什么的几乎没有，战斗起来显得比较生硬。游戏将玩家角色置于坐骑“体内”，有点日系“外部盔甲”的感觉，算是一个很有意思的设计，不过受制于画面表现力，实际效果并不是特别好——阴暗的画面使得角色和坐骑灰蒙蒙的糊成一片。游戏其他问题也比较多，先是登录游戏和进入游戏的Loading时间很是漫长，优化存在一定问题，且Loading的进度条看起来连素材贴图都没有，其次客户端还不是十分稳定，偶尔会崩溃，最后，第一次进游戏会改桌面分辨率，比较让人恼火。

苍穹之怒（http://cqzn.xoyo.com/index）



游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	金山软件
运营公司	金山软件
版本号	1.0.5.3826
游戏体验	索然无味





2D奇幻类网游，画面比较精细，角色由于是2D的，所以看起来也算精美，但是画风整体偏阴暗，玩起来较为压抑。游戏音乐比较悠扬，还算不错，而音效只在战斗时才出现，表现欠佳。角色的移动和战斗动作较为生硬，一帧帧的动作，有点10年前网游的感觉。战斗画面的效果不算出众，只能说表现平平。游戏并没有纸娃娃系统，无论穿什么装备，外形变化都不是很大，显得千人一面，比较没个性。游戏中有个变身系统，相当于另类的坐骑系统，比如可以变成飞马在空中飞行，看起来很炫，但飞马的图像素材表现差点意思，在进行缩放时马赛克现象很是严重，最诡异的是，游戏允许变身却不能变回来，只能使用攻击类技能才行，而“停止飞行”这个功能也只是允许玩家贴地飞行而已，也就是说想变回人身就得用技能打怪，着实让人哭笑不得——干嘛不多做一步呢？

三国（http://sg.9hgame.com/）



游戏类型	角色扮演
目前状态	公测
制作公司	九合天下
运营公司	九合天下
版本号	0.1.7.6
游戏体验	浪费时间





2.5D仙侠类网游，画面比较粗糙，角色模型也不是很好——除了女性角色的胸部大得有点夸张以外，游戏场景简单，野外大部分地区都觉得光秃秃的，单调无比。角色的移动和战斗动作显得较为生硬、笨拙，角色骑马时更是让人看着想笑，完全像是骑着兔子在跑……而且武器和服饰的摆动也十分不自然，即便是国产游戏最擅长的2D画面及素材，效果也不是很好，甚至还有文字与按钮错位的情况，总让人有“傻大粗”的感觉。总体而言游戏在画面和模型的处理上倒退了若干年，说是个00后的游戏也不为过。游戏音乐还不错，但音效基本没有，设置界面里无法开启音效，不知为何，偶尔路过河边听到河水的音效，简直就是用劣质录音设备再翻录几十遍的那种感觉，突兀而又粗糙。游戏背景是三国，但也只是NPC名字取自三国而已，从任务方面实在看不出哪里和三国有关系，而陈宫、法正、诸葛瑾、甘夫人一起出现在涿县，实在怪异。游戏郁闷之处在于，都已经进入公测了，居然还只能建一名角色，和现在的“多方位全面体验”的理念完全背道而驰。

三国OL（http://sg.sntaro.com/）

游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	圣天龙
运营公司	圣天龙
版本号	1.0.10.03
游戏体验	索然无味





3D仙侠类网游，画面一般——远看还好，拉近一看很多场景模型的贴图全是马赛克，此外还有不少贴图错误，例如施法条就会和某些贴图互相混在一起，给人感觉技术水准低了些。角色外形稍显粗糙，不知道为什么当（女性）角色站在原地时总是不停地扭来扭去像条蛇一样，而马儿们总一颠颠的像在抽筋……游戏音乐很有喜感，听起来着实不像是三国类游戏，倒是有点休闲网游的风味，音效仅限于战斗，其他时候基本欠奉。角色的移动和战斗动作较为生硬，不过战斗效果还算不错。游戏也是借着三国的名字，实际上除了NPC名字以及地名以外也看不出哪里三国了。比较让人郁闷的是，任务奖励和系统奖励的道具，总有那么几个比人物等级要高那么一点点，现如今的网游这么做的极为少见，难道这样可以让玩家更有练级的欲望？



游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	盛世互动
运营公司	角色扮演
版本号	0.4.0.43
游戏体验	比较不错

隋唐演义OL（http://www.ssplay.com/）





3D仙侠类网游，画面比较精美，角色形象也很细致，场景层次丰富，比例合理，细节方面也很不错，就是角色2D头像不是很漂亮，显得较为呆板。角色移动和战斗动作流畅，战斗效果较为出色。背景音乐大都以古筝为主，清闲舒适之余稍显沉闷，没有隋唐的雄浑气氛，听久了会犯困，音效表现一般，但至少听起来很舒适，没有过于突兀的爆音出现。游戏的任务设计的很一般，没有什么特色，基本都是跑路、打怪、采集诸如此类，除去部分NPC名字，从任务方面暂时也看不到和隋唐有什么瓜葛，而武器修炼系统以及与之配套的义气系统，这些听起来很美，但只是换个说法的天赋+宠物以及与之配套的经验系统而已，所以综合来看，游戏的功能和系统设计都是中规中矩，没什么亮点和特色，但是应该做好的游戏都做得很不错，也找不到什么大的错误。

月评：也谈带入感

本期有俩以三国为背景的网游，国内有很多以三国为背景的网游，但它们都很不三国。

无论你是以三国为背景也好，以战国、隋唐、宋明清为背景也罢，并不是说在游戏中搞几个著名NPC杵在那就可以说“和历史著名人物基情互动”，也不是说安排几个似是而非的脑残任务就可以说“重温那段激动人心的历史”，更不是说增加一点伪自由度和画蛇添足的支线就可以说“能改变历史进程创造属于自己的历史”，游戏无论如何都是游戏，运营商说的这些广告词都是YY而已，玩家要是信了，那真是降低了自己的智商。



两排各种宝石、装备的兑换商人NPC，这种设计摆放实在是太“2”了，很有私服的感觉。在这种环境里，就不要奢谈什么代入感了

关二爷让你去宰鸡，张三弟让你去杀狗，很怀念MD上的《吞食天地》，那才是真正的三国式RPG，不是整天靠和小动物厮杀升级。估计不少玩家在玩这些所谓“具有深厚历史背景”的网游时，都是当一个普通作品来体验的，因为都是那一套东西，和NPC对话接任务杀怪回复任务奔向下一个NPC，千篇一律的游戏模式使得玩家很难有什么代入感，很难“身临其境”般去体验游戏的“史诗故事”，再加上为了收费赚钱而设计的一些特殊玩意，比如坐骑、宠物，玩家们更难以体会到那传说中的“代入感”是个什么东西。

电子竞技“个性”论
——对电子竞技的重新诠释与定义

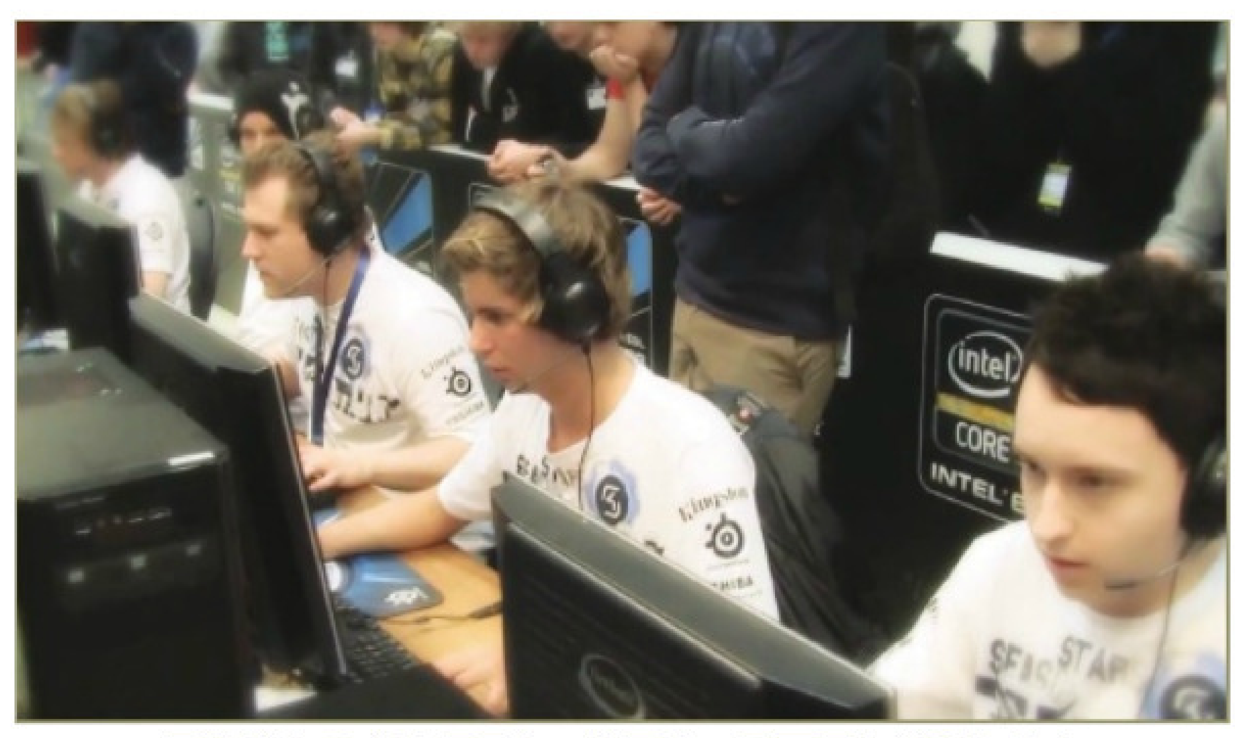
■ 天津 爱煞朝颜

传统电子竞技定义的利弊

对于电子竞技的传统定义为：利用高科技软硬件设备作为运动器械进行的，人与人之间的智力对抗运动。着眼于电竞与传统体育的共性对其进行了描述性定义，即对比“体育器材”的“电子”以及对比“体育形式”的“竞技”。但历经十余年的实践，这一描述性定义的缺陷亦展露无遗：1.根据这一“共性”定义，电子竞技被描述成为传统竞技体育在虚拟平台的延伸，但在所谓“敏捷”“反应力”“意志力”“团队协作”上面，对比几近成熟的几大传统竞技项目如足球、橄榄球，电子竞技全无优势,从这之中，电竞难以找到独立存在的意义。2.这类泛化的定义使得电子竞技与新生的网络游戏难以区分，二者关系长期暧昧不清，这对于电子竞技取得社会认



通过电竞直播，我们观赏到了酣畅淋漓的大战，却忽视了观众与选手间的信息保有差异，这种差异造成了阅读比赛的困难，也让解说变得尤为关键


团队类电子竞技项目中，协同这一重要因素被引入进来

可、传播等基本权利无疑极为不利。电竞与网游的区别，先入的理论多以前者是体育而后者是游戏立论，尽管做了详尽地表述，但这种说辞更倾向于道德评判而非科学划分，好比说电竞是好的网游是坏的，令人一头雾水。进入2011年，诸如《星际争霸II》等竞技项目纷纷放弃局域网模式，转向服务器运营，让先前的划分难以适应新的变化，从而彻底失去意义。3.电子竞技作为信息时代的新生儿，传统定义对其时代特点与存在价值地表述都存在过于浅显的不足，只是泛化地提及“提高对现在信息社会的适应能力”，让人觉得电竞不过是帮助人们更加熟练地使用电脑，归根结底，还是游戏。综合以上分析，要让电子竞技在理念层面实现独立、明确、具备存在价值，对其重新定义就显得尤为重要。

电子竞技比之现实世界的“个性”

电子竞技的对抗发生在由计算机数据构建的虚拟世界之中，使得对决可以脱离由视觉、听觉、触觉所直接感知的实体世界，这个虚拟世界是对宏大真实世界的微缩、简化。其中微缩包括对空间：诸如FPS对辽阔战场的浓缩，让整个战场的动向处在参赛选手的操控能力限制内，对比“三角洲”系列辽阔的荒野战场与CS略显狭小的地图更显突出。对时间：RTS对决中大幅加快了比赛中采集、生产建造的速率，比如一个规模庞大的建筑群分秒内即可竣工，《魔兽争霸III》中人族主城


FPS比赛中合理利用闪光弹、烟雾弹以及火力欺骗，以获取对手的火力配置，进一步作出针对性布置，让比赛在双方心理、枪法比拼之上拥有了无穷变化

钟表转得飞快，都无形中加快了比赛节奏，弱化单调的建造过程，强化选手间的对抗。简化则更多展现在资源层面，《星际争霸》项目中只有气体、油矿两种资源，《魔兽争霸III》项目中也只有木头、黄金两项，《反恐精英》更是通过取胜、击杀等简单规则构建起简单的经济规则。这种简化让比赛动向更加明了，突出选手间的变化针对。整合分析，电子竞技通过一系列的简化微缩，略去了繁杂众多的影响因素、协调因素，将庞杂的现实世界对抗压缩到由单个或几个参赛选手操控掌握的规模。在不断地整合压缩中，一些因素逐渐凸显而出，成为主导比赛走向、决定胜负的关键，那便是：选手的意识——即选手获取信息，分析与判断信息并作出决策实践的过程，而电子竞技的“个性”便诞生于此。

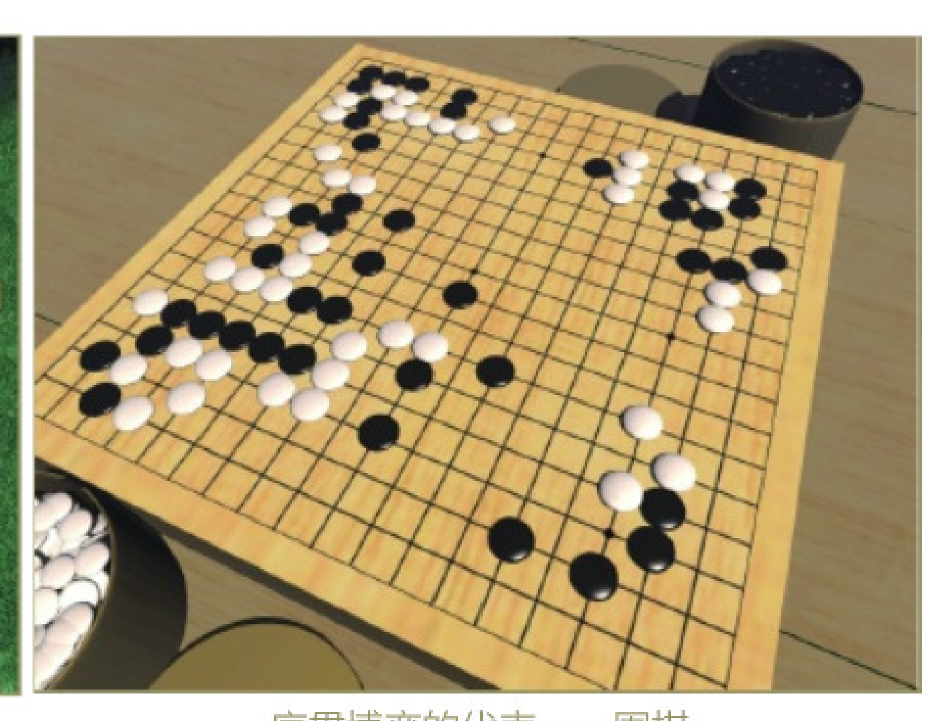

猜拳是“同时博弈”的典型代表

各类型电子竞技所展现出的“个性”

要探寻电竞本身的“个性”，则需要回到几大主流项目中去，通过与其他竞技项目的横向比较，找到电子竞技在选手意识展现方面的独到之处。以目前国内认知程度最高的《魔兽争霸III》等RTS竞技项目为代表，横向比较最热门的竞技体育项目——足球与另一高度抽象化的对抗——国际象棋，在信息的获取层面，电子竞技展现出截然不同的一面。无论是身体对抗较激烈的足球，或是抽象化的国际象棋，局势的瞬息变化，对手的一举一动，对于对阵双方都是完全呈现的，信息对于比赛双方近乎完全对等。然而，在全新的电子竞技对抗中，战局走势、对手举动却从已知变成了未知，这一变化全赖于一个新要素地引入——战争迷雾。例如在RTS比赛初期，双方的小地图除了出生点位置外一片黑暗，对手的开局，无论是Rush或是激进地扩张、练级皆无从知晓，对信息的有限获取决定了选手在开局的博弈近于“同时博弈”，各种不确定性构成了冒险的成本，所以经过长期的比赛历练，优秀选手皆形成了一套较为中性、稳健的开局方式，但偶尔出现的“速攻”“偷经济”无疑让比赛平添几分变化，诸多精彩。

度过前期的“同时博弈”，双方侦察决定了各自拥有的


牺牲自己的MF效率而将第一个步兵派向对手，牵制骚扰之余，最重要的是把握敌方的战术策略，知己知彼方能百战百胜


序贯博弈的代表——围棋



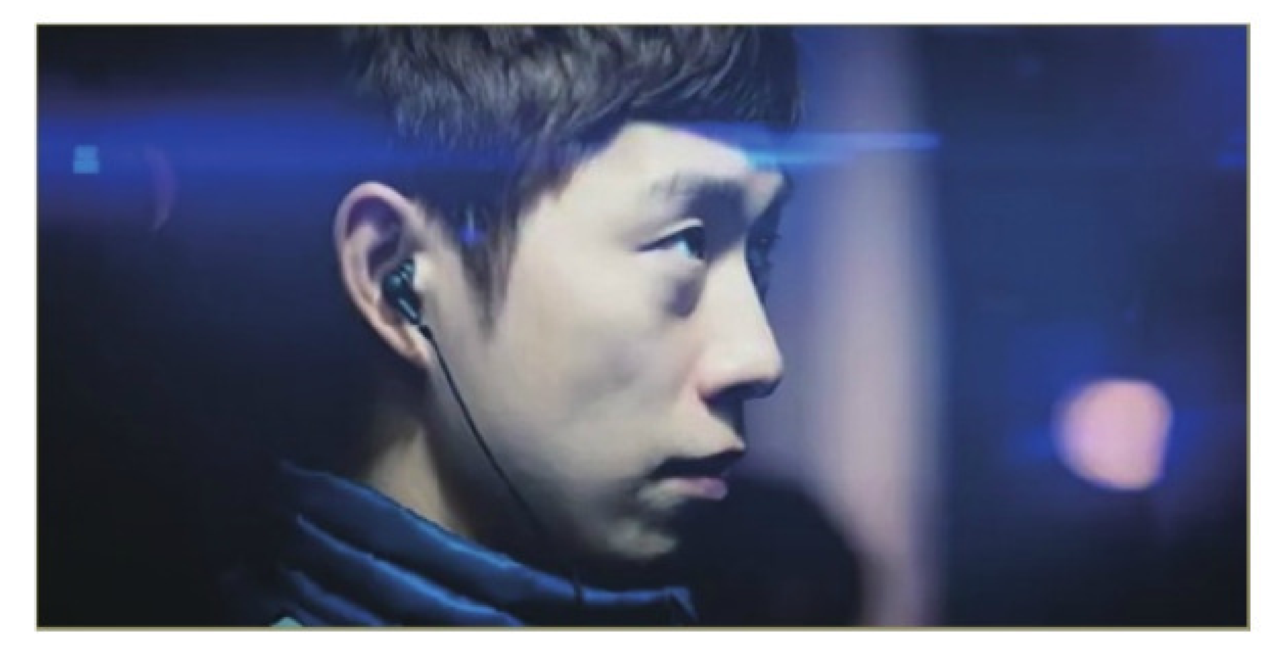
选手的“个性”在某些方面也展现着电子竞技的“个性”

信息量，这种对信息主动获取能力的考察，是电子竞技独特于诸多竞技体育之处。拥有更多更有效的信息，意味着能够充分针对对手，无论是针对扩张采取Rush，还是生产克制对手的单位，都能让自己在相同投入的基础上获得更大的优势。值得一提的是，与现实世界相似，电子竞技中信息获取需要付出成本，这份成本可以是《魔兽争霸III》中一个幽灵的75金以及修建牺牲深渊的巨大花费，可以是《星际争霸II》里建造一个OB的资源及其占用的用于建造不朽者的时间，更多情况下是早期探向对手家中的一个农民。用于侦察的稳健投资与用于暴兵科技的风险投资，一者低风险低回报，一者高回报高风险，让电子竞技的对抗充满变数。由此，如何权衡投资于侦察单位而消除风险，如何以最低的代价获取最有效的信息，才是信息时代的大背景下电子竞技给予我们真正的启示与考验，也是电子竞技继承并超越传统竞技体育，迎合时代需求之处。而在以CS为代表的FPS游戏中，以图形化的建筑、墙壁取代了RTS对阵中的战争迷雾，信息的差异则主要体现在攻守双方的火力配置方面，在有两个攻击目标的地图中，攻击火力与防守火力的配比成为双方在“同时博弈”阶段的关键，于是诞生了经济下风局的Rush型打法。当双方火力增强趋同后，多人Rush因所冒风险过大成为次优选择，而火力试探，了解对手的守备重点并用一系列的佯攻调动误导对手，使得己方信息优于对手，逐渐成为比赛的制胜良策。

随着选手对比赛信息地掌握逐渐增多，参赛者间的博弈由“同时博弈”向“序贯博弈”过渡，即一方选手根据对手已经作出的决策及对手针对自己下一步行动所可能的应对而作出自己的最优决策。这其中最典型的莫过于《星际争霸》中的人族内战，由于中后期人族基地数量增多，雷达这一战略武器得以充分施展，不断撒向对手的雷达让双方的一举一动都难以逃过敌军的眼睛，因而后期的TvT常常被比作围棋对弈，各自圈地扩张、构建防线，经常被拖至运输机的多线比拼与大和舰的终极对决，比赛也往往围绕最后一片资源点的争夺渐入高潮。随着RTS比赛日趋完善，选手的侦察意识逐渐提高，各族间的对抗亦渐渐形成明确的克制模式，最为明显的结果莫过于比赛时间的延伸，以往一套战术出其不意带走对手的局面一去难返，取而代之的是双方一环接一环的战术博弈与显著拉长的战术思路，比赛也变得更加精彩。当然，以上皆建立在交战双方对等地完全把握战场信息的基础之上，以目前公认的《星际争霸II》神族疲软势头为例：T可以通过甩枪兵、建筑学彻底封锁神族的侦察，虫族亦有小狗女王让神族初期的农民难以获得更多信息，而神族解决对手的初期侦察，则必须依赖出生相对较晚的追猎者，这一侦察不对等让神族在前期拥有的信息远远少于对手，也让神族选手或者极度保守，或诉诸于激进地Rush，直接导致了大赛中神族难以获得更好成绩。

电子竞技比之传统竞技所展现出的“个性”

将电子竞技的这一特点附加在其他竞技体育之上，似乎更能体现它的“个性”。你能够想象看不到对手棋路，需要不断侦察才能知晓局势的象棋么？你可以预见加上“战争迷雾”的足球会演变成什么样么？显然是一幅有趣的图景。


优秀的选手不会拘泥于所专精的项目本身，正是由于电子竞技中共存的“信息”能力要求，人族皇帝Boxer与RTS天才Freedom都是很好的例证（后者现为扑克选手）



你能想象国际象棋引入“战争迷雾”机制么？



电子竞技的“个性”中像海涛这样优秀的解说也是不可缺少的

依托于虚拟的竞技环境，电子竞技将环境的各种变化与人类感官分割开来，因此，想要在电竞比赛中知道自己的最优决策，操作步兵探向对手吧！（注：进入2011年，用第一个步兵直接探向对方，侦察对手的科技走向与MF路线，时刻把握对手的打法走向，已成为以Infi、Sky为代表的顶尖人族选手的标志性操作。）

除去这种信息的不完全展示对选手意识的特殊影响，对于竞技体育同等重要观众群体来说，对这种信息地掌握多少同样谱就了全新的格局，使得电子竞技产生了比以往竞技更加明确的“直接参与度”与“间接参与度”划分（参见《大众软件》2010年8月上《从竞技体育的共性解读电子竞技》）。一个略显夸张的例子：棋迷天天看棋谱观比赛，不成大师也高手，而一位热情的电竞迷即使天天收看“星际”比赛，到底也不免沦为纸上谈兵的“青铜小强”（《星际争霸Ⅱ》战网分级，青铜为较低级别）。归结下来，在观看比赛时，观众接受到的信息是被动的，较全面的，而参与比赛的选手获取信息却是主动的，片面的，这一差别直接导致观看比赛的观众很难把握选手思路，而仅仅获得了激烈交战的“间接参与”，无法提高自己阅读比赛、针对对手的“直接参与”能力，长此也形成了如足球、橄榄球那样与一般球迷的脱离，只不过后两者是由于体质要求，而电子竞技是源自信息的差别展现。弥补这种日渐加剧的分化趋势，如何弥补这种日渐加剧的分化趋势，是一道新的考题。

信息时代电子竞技的意义所在

对信息的不完全展示和对信息的主动获取，决定了电子竞技不只是传统竞技体育在电子设备上的延伸，也使得电竞不再局限于娱乐性质的游戏，得以独立存在。根据这一差别，也可以较好地区别于《劲舞团》等网络游戏，避免使其戏因概念不清划入电子竞技，最为重要的，它诠释了在信息时代电子竞技诞生、发展与壮大的意义所在。不足的是，以往被认为是电竞范畴之内的竞速、模拟类项目便被无情地划分在了电子竞技“圈”之外，足见这一定义略显狭义，犹存在改进包容之处。



电子竞技是该发出起“个性”的呐喊了



《劲舞团》是算不进电子竞技里的



著名War3选手Sky在近期推出了自己的第一视角解说视频，让观众对选手的侦察、意识及理解有了更直接的接触

bluesky: 不知有多少朋友记得《征天风舞传》这款带有浓重中国风味的三国题材游戏。虽不似《幻像三国志》那样出名，不过倒也算是一款佳作。本文借用《征天风舞传》的背景，加入了作者自己构思的故事。另外，在此向大家隆重推荐本文的作者——戈衣。作为女生，她的文笔细腻，对人物的内心以及感情把握得很不错。去年她的几篇小说在编辑部里获得的评价很高哦。各位读者朋友们觉得如何呢？欢迎来信告诉我！



今我来兮

四川 戈衣



一

长安城外有片草原，知道的人并不多，但是景致很是美丽。微风拂过，洁白的花朵随意地飞扬在空中，美得好似仙境。雁儿路过此处，也久久徘徊，不愿离去。

人们叫它作回雁坡。

我驻足于此，等着他的到来。

我知道他会来。

因为这是暮雨最喜欢的地方。

二

东汉末年流传着这样一首民谣，不知是何人所作，只知道各地的百姓都在传唱。

“千里草，何青青。十日卜，不得生。”

“千里草”，是一个“董”字，“十日卜”，则是一个“卓”字。董卓之祸，天下侧目，文人无能，只得编排这样的民谣来发泄怨气。

初平元年，关东军来势汹汹，黄巾余党卷土重来，董卓挟献帝迁都长安，临走之际下令焚毁洛阳。

纵是我阅尽千帆，面对这昔日荣光的颓败，心里亦不免有些伤感。汉室数百年繁华，到头来不过化作尘土，世间之物，最终的归宿只怕都不过如此。

然而这与我有什么关系？

我是天外四部众之一，水邪天·兰。

焰、水、地、风四大邪天，却以梅、兰、菊、竹四君子为名，我每每想起，都觉得十分滑稽。

在我四人之上，又有三位尊者，分别是智之长鸠夜、技之长紫镜、力之长罪咏。

在天外，我仅臣服于紫镜，而罪咏是唯一一个武技胜于我的人。

这次，我奉紫镜的命令，为协助鸠夜的计划，引了司水的蛇妖相柳氏至此。她深入洛阳地脉，以唤水之术，把洛阳之水尽数引到身边，让这古都无水可用，任这燎天之火，熊熊燃烧。

满城火光中，御门的雪云韬发现了我的影踪，邀我一战。

御门与天外同出自女娲之源，一得女娲之技，一得女娲之力，却势成水火，相互纠缠，有如宿命。御门被精链子分作天、技、射、术、意五门，不苟言笑的雪云韬是御技门御主。

我自然不惧于与他交手，小小一个御主，我还不放在眼里。

不料他的邀战只是引开我的幌子，御门中人以御剑之术排天临阵，妄图将相柳氏抛至御天门的太极塔中炼化。

御门总是如此，自认为是正义

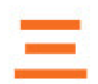
的一方，以极高的姿态怜悯世人，只知与我天外作对，却不知乱方能治，一味固守陈规、不知变更。

他们的阵法出了差错，一阵巨大的晕眩感笼罩着我，当我醒来时，我们已身在西域。

是的，我们。

我和雪云韬之子，御技门的少主，雪傲天。

不过，此时的我已不是我，因为她醒了。



她叫秋暮雨，是我借用的这具身体的主人。

暮雨是幽兰堂的医者，亦是继承人。幽兰堂是洛阳城郊兴势山著名的岐黄世家，显赫的家业毁于黄巾之乱，只剩下暮雨一人，还好叔父在长安经营百草堂，尚有容身之地。

被阵法吸入所受的伤害极大，我好一阵子都无法睁开眼，只知道由于相柳氏也被传送至此，我被当地人误以为是带来巨大蛇精的妖人，被关在一个巨大的铁笼里，由铁链慢慢垂放至悬崖之下。

我醒来时，发现雪傲天受了重伤，奄奄一息地躺在身边，正准备给他最后一击，暮雨却在这时候醒了，我只能把身体还给她。

她前一刻的记忆还是在洛阳避祸，醒来发觉忽然到了此地，自然惊得说不出话来。然而医者的本能让她很快发现身边有病人，抛下疑惑，去探雪傲天的脉相，发现对方体内寒气极重，便在他的内关穴与少商穴上稍稍做了些灸炎的治疗。

雪傲天很快醒转，知道暮雨做的事之后，犹自嘴硬，称自己运功也能逼出寒气。

这不识好歹的御门中人！

暮雨解释说他经脉受压迫，不能妄动真气，他们开始斗起嘴来，但是彼此显得很快乐。

在谈话中，我才得知，雪傲天的护身镜已经裂成了两半。御技门只修习攻击技巧，门人皆携带一种被施了奇怪术法的铜镜，可以承受一次足以致死的攻击，难怪他以凡人之躯被吸入阵法，却能不死。这油腔滑调的小子调笑说，若是暮雨嫁给他，便送一面护身镜给暮雨，真是厚颜无耻，和那死板的雪云韬毫无相似之处。

在一番唇枪舌剑之后，他用刁血刃划破铁笼，背着暮雨，沿着铁链往上爬。

天地静谧，只能听到巨大的心跳，不知是他的，还是她的。

在古楼兰遗迹，傲天和暮雨竭尽全力打败了相柳氏，却发现相柳氏可以再生。

一旦汲取到水脉，它便有着无穷无尽的再生力量，他二人如何能敌？

我冷眼旁观。

暮雨被迫动用了她最憎恨的力量。她自小就可以观察到人体内水的流动方向。凭借这种能力，她击断了相柳氏与水相连的脉络，使她无法携水再生，相柳氏很快变得不堪一击。

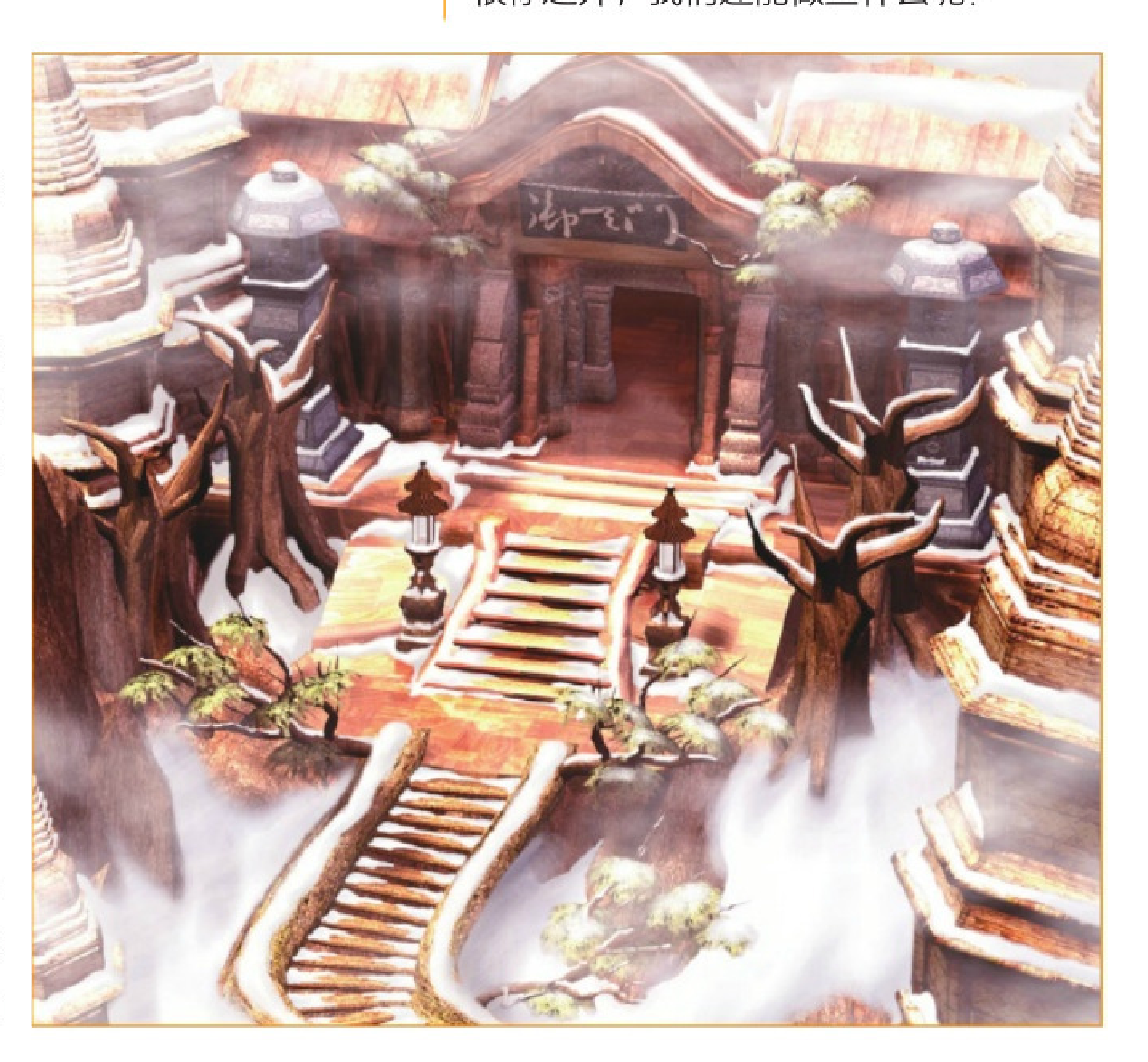
“医者有医者的战斗方式！”暮雨爽朗地笑着。

我叹了一口气。

四

暮雨最恨这种力量。

她是秋家的第四个孩子，母亲难产而死，由于父亲老来得子，出生以来，便被视为掌上明珠，与她年龄差距颇大的兄姊亦对她照顾有加。变故发生在六岁的时候，在阴错阳差的情况下，她见到父亲救助一位身患奇病的患者。奇病导致骨骼异常，父亲无法探明穴道位置所在，暮雨随口点出了那人身上的经脉流向。



父亲惊喜地发现她继承了母亲的异能，可以窥见人体内的循环流动，便指定她为继承人。

幽兰堂上下都为之一惊，邻人则纷纷上门道贺。

“这孩子可真是天赋异禀，她娘亲之前所会的异能，没想到全传递给她了呢。说起来，秋大夫还真是有福气呢。”

“哪是我有福气啊，这孩子，是幽兰堂大家的骄傲，是大家的福气啊。”父亲谦逊地说着，眼神却十分得意。

可是他不知道，暮雨承受了怎样的打击。

一直以来明争暗斗，希望继承幽兰堂的兄姊，对这所谓的“天份”完全无法接受。

“都是因为有你的出生，才让努力了好几十年的我们毫无用处！”

“也许你真能帮我们幽兰堂振兴家业，但那对我们这些只能苦读苦学的普通人来说，又代表了什么？”

他们纷纷疏远了这个他们原本宠爱的小妹妹。

“不要用那种悲伤的眼神看我们！”

“我们也不想恨你啊，只是，除了恨你之外，我们还能做些什么呢？”

匹夫无罪，怀璧其罪，当时的暮雨当然不懂这些，她只知道，忽然之间，自己不再为人所爱。

“为什么哥哥姐姐突然讨厌暮雨了，暮雨什么都没做，什么都没做啊！”她哭泣着，小小的身体缩成一团，可是没有人听见。

“如果你讨厌你的哥哥姐姐，我可以帮你的忙，让他们消失不见。”我出现在她面前。

暮雨，我就是你，而你就是我。

你想什么，我都会知道。

甚至你喜欢什么，我也会喜欢什么。

五

暮雨是我的历任宿主中最善良的一个。

生在这样的乱世，她却决心要走遍大江南北，医好见到的每一个病人。她相信只要多医好一个人，多影响一个人，就能影响更多的人。

雪傲天听了她的这番自白，意外地沉默了。

很多事，并非努力就能改变，这眼神冷漠的少年，自然有他的不能言说的秘密。

暮雨又何尝不是如此，在她明朗的笑颜之下，隐藏的是一颗受伤、孤独的心，自从被兄姊排挤以来，她再也没有无忧无虑地笑过，直到遇上傲天，自然的笑容才再次展露。

因为爱，她变得更加坚强。

让她成长的那些片段零碎而又温暖，平凡而又美好。

——敦煌的盈月楼，暮雨抚着萧瑟琴歌唱，满天星光都落入了傲天的眸子里。

“好美的琴声，仿佛整个人的魂魄都被吸入旋律中一般。”他这样赞美道。

暮雨低着头，红着脸，耳朵烫得快要烧起来。

——暮雨被沙漠匪盗劫走，头目与傲天相约一战，暮雨逃脱，傲天仍坚持应战。

“雪大哥并不是因为要救回我，才答应与刀离决斗的吗？”暮雨的样子很失落。

“你回来就好，你没事就好，我是真这么觉得。”傲天笨拙地解释，越描越黑，越说越乱。

——去岷山找铸石子修理九尾机巧，暮雨热情地教铸石子的侍女烹饪，清蒸山鱼需要泉水，便指示傲天去冷水泉处取水。

他嘴上抱怨着，但那份甜蜜，谁都能看懂。

——被战神吕布击败的瞬间，傲天听不到任何声音，心中除了恐怖，就是绝望。要不要放弃，放弃战斗，放弃生命？

就在那电光石火的一瞬，他听到了暮雨的声音。

“我想……保护你。我不想输……”他对自己说。

——长安的御技门，暮雨死缠烂打要住下，拉着傲天逛长安城，参加醉仙楼的烹饪大赛。傲天东奔西跑帮她收集食材，却满心欢喜。

——星空下，傲天忍不住说出了他这一生最大的秘密，关于御技门，关于他的双胞胎哥哥，关于他自己。



暮雨沉默了一会儿，认真说道：“如果你以后还有任何烦恼，任何惧怕，都跟我说吧！没有人能体会别人的哀伤，说什么我了解你的伤痛是最不切实际的。但我可以陪伴着你，与你一同面对这个心中永远的伤痕。”

他们在星光下偎依着、交换了第一个吻。

“假如你需要向别人倾诉……假如你需要一个人分担你的悲伤……假如你需要一个人接纳你的脆弱……那我就成为这一个只属于你的人……永远永远包容你脆弱的一面……”暮雨喃喃说道。

——回雁坡上，他们在花丛间凝视彼此。

暮雨只要遇到了什么心烦的事，就会到这儿来，一到这里，心情就会莫名地好起来。这原本是她的秘密基地，而今，终于有了分享的人。

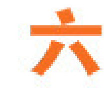
“以后如果有那么一天，雪大哥想起了我，记得要来这儿唷。”

“嗯？”

“因为那时候，没有你在我的身边，我一定很难过很难过……而这儿，是我唯一记录着悲伤的地方，也是我唯一能忍受哀伤的地方……”

——“我不准你没了要守护的重要的人，就失去了活下去的动力。在这乱世里，哪天谁突然不见了都不是什么稀奇的事，假如你视为最重要的人，也视你为不可缺少的人，那么他应该也不可能希望自己的消失会拖累你吧？不能在一起已经够悲惨了，还要再自责自己为何拖累了另一半，不就更凄惨吗？”暮雨笑着说，“如果我真的有那荣幸，成为你那唯一的人，那么你就要答应我，绝不能因为没了我就消沉堕落。”

可惜一语成谶。



六

天外之民以法术潜伏于万物中，等待宿主在经历了大量冲击而衍生厌世厌己之心时，于其深层意识中觉醒，并取代宿主意识。

这一路走来，我见到不少同伴。

都是些平凡而努力的人，被这乱世逼到死路，被无边的绝望吞噬，只能放任自己体内隐藏的力量觉醒。



暮雨与我分享她的痛苦，也与我共享她的快乐，我喜欢她。到了后来，共享一切记忆的我与她，既是秋暮雨，也是水邪天。

所以我迟迟不愿觉醒。

直到那无法挽回的一天。

雪云韬与我在洛阳交过手，知晓我的样貌，在傲天向他引见暮雨时，又惊又怒，却强作镇定，满口称赞。

他约暮雨去了回雁坡，暮雨曾在这里和傲天互述衷情，故地重游，又要见未来的家人，自然是忐忑又羞涩，——可我知道等着她的是什么。

他严厉地说出了一切。

那些暮雨并不愿意回想的，拼命忘记的一切。

——“如果不是突来的一场大雨，我们与陈仓早成了灰烬。”

——“陆凤溺死于浴盆之中？还真是讽刺的死法呢。”

——“我生来就能看到万物体内的水之流动，我讨厌这种力量。”

暮雨，这些当然不是无缘无故的，因为我一直存在着，因为你有我。

只不过你一直以为我是你为了逃避现实，所衍生出的另一个自己。

“如果你只是个普通的女孩，就连我都会欣慰上苍竟给了我这么好的媳妇。只可惜，天外与我御门，早在女娲的时代便已注定了势不两立的命运！”

他欲毙暮雨于掌下。

自从与傲天相识，我鲜有机会现身，暮雨那点花拳绣腿，如何能在御技门御主手下求得生机？

我不愿坐以待毙，焦急地想要取代暮雨，被她强硬地拒绝了。

眼前一道黑影闪过，傲天挡在了我的前面，他和雪云韬产生了激烈的争执。

刚才的对话，他并未听见；雪云韬的责骂，他也不愿相信。

他一边苦苦抵挡着雪云韬猛烈的进攻，一边催暮雨快走。

“你从来都不懂得什么叫爱！在你的眼中，除了御技门，什么都没有！你的自私夺走了我的哥哥！你的一意孤行让我差点沉沦于黑暗，永世翻不了身！现在，你又要夺走我今生最爱之人吗！”傲天被打得吐出一口血，恶狠狠地说道。

这些话激怒了雪云韬，盛怒之下，倾注了毕生功力的一击带着破风之声，向着傲天袭去。

“傲天！”暮雨哀恸道，巨大的绝望和无力感吞没了她。

与此同时，我觉醒了。

一招，只用了一招，雪云韬倒下了。

“暮雨？”我轻轻呼唤着。

没有回音。暮雨陷入了永远的沉睡，为了救傲天，她把身体让给了我，我终于完全觉醒。

“父亲……父亲……”傲天呆呆呼唤着，忽然痛哭出声：“你醒醒啊！你不是天下无敌的雪云韬吗！”

“你……真的是水邪天？”他转过头来看着我，眼神穿透了我，望向未知的远方，“难道我是御门的人，你就得这么对我吗？”

我无言以对，默默转过头去。

“我，御技门御主，傲天在此立誓，定要以你之血，祭我御门英烈！”

说这话用尽了他所有力气，他摇摇晃晃地倒了下去。

七

我用手抚过被风吹乱的长发，说道：“你来了。”

他低声应：“嗯。”

他的脚步稳健，功力远胜从前。在禹氏河道的闭关修炼，把他的武学造诣推到了新的高峰。

回雁坡飞花如雪，有几朵轻轻扑到我胸口，温柔地令我险些落下泪来：“谢谢你，还记得这儿。”

他一字一顿道：“我这辈子，都不会忘。”

我知道傲天能找来这里。

这是暮雨最喜欢的地方，他们所约定的地方。

昔我往矣，杨柳依依；今我来兮，雨雪霏霏。

雪傲天。秋暮雨。

这句诗镶嵌了两人的名字，暮雨极为钟爱，曾经想着要给腹中的孩子起名作霏。

是的，这一切和我有什么关系？从始到终，他们之间的故事与我无关。

他握紧了龙驭，缓慢而又坚定地向我走来。

这是我一生中最期待的一战。

也是我一生中最绝望的一战。

——为了暮雨，为了傲天，为了天外，为了御门，也为了我自己。

大软话题



大家好啊！2012年的读编往来增加了这个新内容啦。关注我们的官方微博，参与**#大软话题#**，没准你的评论就会在杂志上出现哦！
http://t.qq.com/Popsoft
http://weibo.com/popsoft

本期话题：曾经有很多想玩的游戏但却苦于没有玩的条件——没那主机。模拟器的诞生让这个梦想变为现实。你玩模拟器吗？最近模拟器上你觉得最好玩、最打动你的游戏是什么？各位有什么感受呢？

Sting 编：玩了很多年的模拟器。街机、FC之类的除了怀旧，也相当挑战，当年游戏内容没现在这样丰富的时候，难度方面的挑战性明显高于现在的各种大作小作。就内容来说，近来最打动自己的还是比较古老的FF9了，关于时间穿越和上帝造人始终有不息的话题，游戏的体验方式胜在非常强烈的代入感。



貓貓村的艾路醬：最后一次用模拟器玩游戏是今年的暑假，玩的是N64平台的《塞尔达传说——时之笛》，玩到最后还是没通关，现在没时间玩了！

Enigma 编：最近玩得最多的：1、FC平台上的《铁板阵》；2、SFC平台上的一堆马里奥兄弟，包括那个红白机上的复刻版（失落的关卡确实好玩）；3、若干HACKROM——主要是为了一雪以前被游戏玩的耻辱。顺带一提，上面这些统统是在PSP上拿模拟器耍起的……

Sting 编：老杨你好煽情 || @杨文韬 编：最后一次玩模拟器，大约是在六年多以前，一个阳光明媚的日子……

完颜熙亮：手机操作系统上的DOS模拟器我更关注。当年那么多好玩的游戏，比现在绝大多数手游强百倍，要是都能在手机上玩，嚯嚯。微软放着自己的大金库不开发，搞个WP连自己以前的WM也不兼容，不知怎么想的。

为波斯神马洞悉 编：模拟器……都是用来怀旧吗？ || 张无爱：FC模拟器一千个游戏，其中还有好几百是汉化的～主攻魂斗罗、双截龙、热血系列||@汪澎 编：只玩过FC模拟器，怀旧用的

张无爱：新游戏都有移平台的呀，更多的还是FC模拟器和世嘉吧～幽游白书的世嘉格斗游戏是我最喜欢仅次于KOF97的格斗游戏了

王戈：模拟器我玩过无数,最经典的还是拳皇系列，草雉、八神、大门、Ralf……无数的经典永恒不变！

为波斯神马洞悉 编：唔，看来你有暴力倾向 || 王戈：模拟器我玩过无数，最经典的还是拳皇系列，草雉，八神，大门，Ralf……无数的经典永恒不变血觞

joker：作为一个《魂斗罗》的忠实爱好者 继续强烈推荐！

血觞joker 编：我觉得2的难度是最大的=。= 同时我只穿版了3和4 || merlinpinkst：我最近打通了NGC上的《生化危机》复刻版……有时间继续玩《生化危机0》。

婵跑跑SUNNY：对啊,Wii的卖点就是控制器啊.再说就算电脑能模拟，没有机台上的方向盘还有什么玩头撒！现在模拟得最完美的掌机游戏用电脑也玩不出感觉，模拟器没意思！！//@merlinpinkst 编：回复@demonoracle 编:控制器怎么办…… //@demonoracle 编：打算玩马银，Wii模拟器的画面在高分辨率下已经超过XBOX360了。

我不宅_avi：靠模拟器玩了无数SFC的经典……最近一次玩模拟器是去年玩胧村正，然后第二个月发了工资就去买Wii了……

8神经POPSOFT 编：以前我在GBA上玩FC的模拟器，现在我在PSP上玩GBA的模拟器，将曾经迷恋的游戏世界把握于掌中的世界很奇妙，尤其是即时存盘功能可以让你感觉变身为这个世界的上帝。

钢铁肖恩：表示很想用PSP模拟器玩GALGAME，电脑运行NDS模拟器又卡（非配置问题）……

C吉尔伽美什C：当年在电脑里疯狂地玩模拟器，既有回忆儿时的快乐，也弥补儿时买不起各种主机的遗憾，从FC、SFC、GBA、SS、PS、街机，市面上存在的模拟器游戏几乎全部收藏了，每月定期买模拟器杂志，关注模拟器的最新动态，为破解了一块新主板而欢呼，当时是如此的疯狂。最喜欢动作过关游戏！

曹智翔：GBA模拟器啊……不过要是有PS3模拟器就更好了。

大众软件果然棒：曾经的回忆大都是FC上的《魂斗罗》以及街机上的各种游戏吧？至于PS3模拟器，想想PS2模拟器的完善花了多长时间吧。值得一提的是，现在的主流配置的PC，想玩PS2模拟器已经没太大压力了。甚至一些中等配置的笔记本也能很好地使用PS2模拟器。更多模拟器相关的东西，各位不妨翻到本期杂志的“特别策划”栏目，相信有你喜欢的东西。

本次**#大软话题#**告一段落，各位有什么样的选题还有建议，记得告诉我们哦。嗯，记住，**@大众软件果然棒**。


模拟器让体验各种主机游戏成为了可能

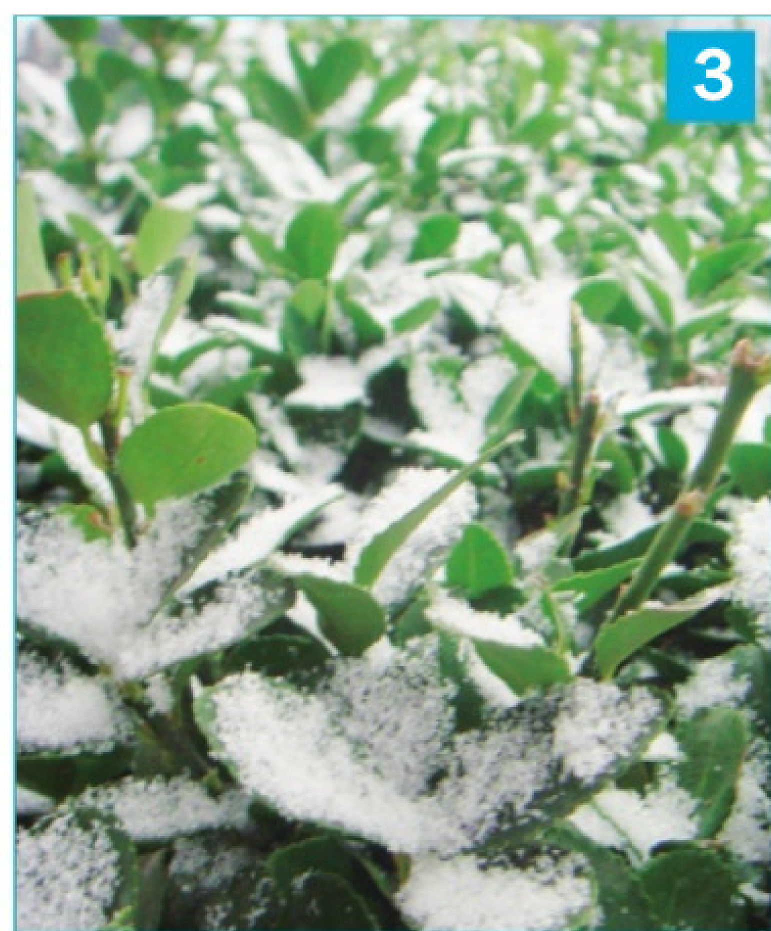
让大雪来得更猛烈吧！

■本刊非八卦记者 落琪

来到北方最大的愿望是什么？看雪？玩雪？不！是看河上结冰，厚厚的可以踩上去的冰～随着气温的降低，我是眼睁睁地盼望着雪花纷飞的情景出现，可是……可是……为什么就不能让我如愿以偿呢？兴奋的是，前些天的天气预报中终于出现了“小雪”字样，郁闷的是早晨起床兴冲冲拿上相机推开窗户却发现还是一片“春”光明媚……不过老天怎么可能这么辜负我呢？是的，亲爱的读者朋友们，你们没有看错！就在今天终于下雪了！来来来，给大家分享一下咱拍的雪景照！









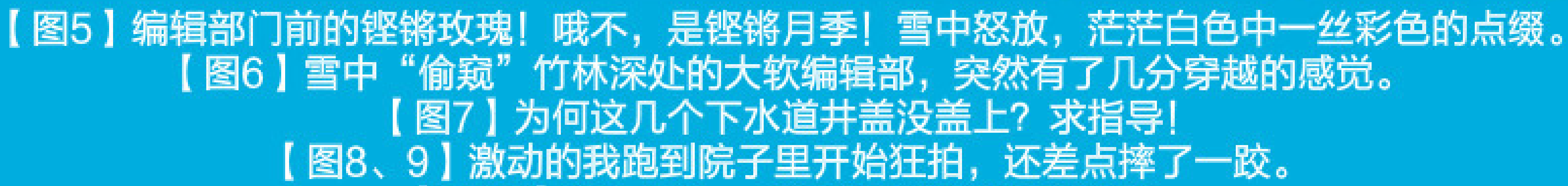
【图1】前些天的天气预报说是第二天有雪，可是为何却是晴天？
【图2】天蓝蓝的，路边那一棵棵孤零零吹着冷风的树。
【图3】今早被合租的姐姐叫醒，说要给我一个惊喜～是的！下雪了！
【图4】上班路上从公交车里看到对面的120。雪天出行各位小心哦，路上收音机里已经不知多少次提醒司机朋友们“XXX发生追尾事故”了。











【图5】编辑部门前的铿锵玫瑰！哦不，是铿锵月季！雪中怒放，茫茫白色中一丝彩色的点缀。
【图6】雪中“偷窥”竹林深处的大软编辑部，突然有了几分穿越的感觉。
【图7】为何这几个下水道井盖没盖上？求指导！
【图8、9】激动的我跑到院子里开始狂拍，还差点摔了一跤。
【图10】雪中观鱼～不过鱼儿你们冷不冷啊？
【图11】临走之时在一旁的石桌上留下到此一游的标记！P







林晓在线

林晓： 新年到了！2012！怕不怕？罗兰·艾莫瑞奇导演了一部电影《2012》，把能想得到做得出效果来的灾难都塞进了电影，地震海啸火山爆发……据说他下一部作品叫《2016》，他会觉得2012年将迎来人类末日？忽悠你进电影院呢。虽然地球人口已经超过了70亿，虽然地球资源日渐紧张世界经济持续低迷，但我们还得奋斗下去，爱家人爱学业爱工作爱祖国……拥有一颗乐观向上的童心，常微笑常抬头，阳光就总能洒进你的眼睛。

祝大家新年快乐！2012心想事成。

伤心：RO停运了！

RO停运的消息还是以前曾一起玩RO的朋友告诉我的，他不说还好些，可以让我将RO慢慢淡忘，慢慢忘记它曾带给我的感动，而现在，那些记忆又重新浮现，清晰得好似我昨天才离开RO的世界。

最开始是在2003年，我记得，在接受了RO开始的初心者性格测试后，我就以一名服事（RO的一种职业）开始了RO之旅。那时刚开服，大家都在尝试该怎么练，加AGI能加移动速度么？武器上的洞是做什么用的？属性点该怎么加？那是一个混乱的时期，我经常可以看到，STR服事在帮纯INT服事把毒蘑菇打飞后还不忘炫耀一番加了STR是多么的明智，法师不停地在纠结是加VIT好还是加AGI好，骑士们在考虑为了多掉道具而把LUK加到多少合适，刺客们非常奇怪为什么换了拳刃反而打得更慢了。PS:我打的第一个怪是绿棉虫，掉的是柔毛而不是毛，我觉得我加LUK果然是正确的。我第一次去吉芬的时候正赶上2个幽剑在屠城，没错，确确实实是2个UJ就几乎屠了整个吉芬的城，我还按着SHIFT给UJ加了342的血，明明是一副盔甲自己在跑，竟然还不是不死属性，最后我躺在地上，看到是一个骑士拿反击打死2个UJ的……

当我打疯兔和波利练到20级后，组了第一个队伍，和一个剑士一组打起了曼陀罗花，他边打边跟我说了很多RO的经验，虽然我们最后碰上了巧克猴把我们都送回了城，但我也完成了我在RO里的第一次组队冒险。

渐渐的，一点点的打熬，等级越来越高，手里也渐渐有钱了，虽然期间服事因为加了STR重练过，因为JOB40转的又重练过，刺客因为没钱买卡爆不起来苦恼过，但有很多朋友支持我，帮助我，我在RO世界里非常的开心。

更新宠物情人了，公会里的一个姐姐搞疯兔大派送，全公会每人带着一只兔子拍照，谁没带兔子她就跟谁急，实在是让人哭笑不得。作为一个服事，不是在积芬塔里坐，就是在金三坐，我发现作为一个服事真的有大把的时间去聊天。

更新梦幻之岛了，安慰着公会里因精炼失败而导致王冠消失的朋友，也结识了我在RO里最重要的人，我的妹妹——蓝色的下弦月。回想起来，我们竟然是因为一张螃蟹卡认识的。

更新倾城之战了，怪物都会技能了，几个骑士就能把小俄拆掉的事永不再发生，会长每每为了守城而不顾我们的鄙视，派公会里的大血牛骑士去入口放上百来个枯树枝，几个MVP帮我们守门的事情屡屡发生……**（网友 bfbfbf）**

林晓： 这位读者的心情也是许多RO玩家的心情，正如他所说的“RO为我带来了最初的感动”，但感动不能弥补遗憾，“几乎所有的私服都有HP和SP一起回复的双补，都有无限的苍蝇翅膀，都是猎人无限二连的场面，都是阿霸满天飞的情景，组队只是打道场，打卡打装备都是猎人飞着二连”这样的游戏带来的，只是玩家“下了一个又一个的客户端，也删了一个又一个的登陆器，却始终找不到组队冒险时那既温馨又激动的感觉。”RO停服之殇，究竟该怪谁？

趣味：八一八咱班的那些DotA

话说毕业已经3个多月，总觉得该动笔写点什么，这天晚上，在桌前闲来无趣，于是便打开电脑，用并不华丽的文字码了点字。（注意：排名不分先后）

NO1：072DotA风云人物之陈凯

陈凯此人，人称凯子，惯用ID：胸毛无敌，为DotA废寝忘食，经常在楼道里呼唤“DotA开了”，同样半夜里听到：“上啊，XX，擦，这都不上！”或者“这TMD本来可以杀掉的，队友不跟上，擦！”在DotA界威望甚高，敬业精神惊天地泣鬼神，堪称DotA界的劳模。

点评： 擅长Carry，Gank。职业走向：下一任咆哮帝。

NO2：072DotA风云人物之任剑英

任剑英同志，人称山西、兽兽，惯用ID：qinshou，为DotA界的一员干将。游戏时打字喜欢自言自语，“这都是什么人那。”“XX，你还可以再犀利点吗？”言语之风骚令人叹为观止，为DotA界的水平哥。

点评： 擅长Tank，Carry，客串Gank。职业走向：嘲讽哥你值得拥有！

NO3：072DotA风云人物之徐振华

徐振华此獠，不学无术，人称徐老板，纨绔子弟，惯用ID：水哥、奥西特蓝，喜欢用偏门英雄，诸如地卜、召唤之类，秀操作，不过悲剧居多。死时常道“擦，撒得一笔！”“擦，水的一笔”，为DotA界的水哥，兼为我班的两大理论帝之一。

点评： 擅长Gank，客串辅助。职业走向：水哥不出，谁与争锋！

NO4：072DotA风云人物之王玄玄

王玄玄，极其啰嗦，快赶上唐僧了，外号僧姐、王叉叉（拼音首字母缩写“XX”），惯用ID：wxx。玩逆风局经常来一句：“退……退……退，退了”或者手指乱舞“这怎么打，蛋疼的嘞”，啰嗦程度令人发指，为DotA界的僧哥，扛把子级别。

点评： 擅长Tank、控制。职业走向：僧姐，三寸不烂之舌，嘴走偏锋！

读者来信

bluesky：这位读者的来信中附了一篇投稿的文章。怎奈8神经大人看后直言：字数过少；某新到任游戏编辑语：非竞技类文章；隔壁中旬刊组某小编道：想法不错，惜乎文字功底稍低，还是上原有作者的文章吧。

折腾一圈之后，小编还是决定，把这位读者的来信放在这里与大家见面。其实这位读者的想法还是很新奇，只是在现有的科学技术上，仍然只能说是一种“幻想”而已。但，又有谁能说这一定就不可实现？

另外，2012年《大众软件》将恢复“读者回函卡”，相信拿到杂志的各位已经看到了吧？请大家踊跃评刊哦，也许现在放在旁边的礼品中就有属于你的一份！

扯淡游戏未来发展

■陕西 仙剑小8

随着科技的发展，人们生活中出现了越来越多的智能化应用。

想当年有《魂斗罗》《拳皇》《超级玛莉》《冒险岛》等经典游戏，不过现在也有《仙剑奇侠传五》《古剑奇谭》《轩辕剑外传——云之遥》以及国外各类游戏的大作。本人玩游戏的时间不算长，不知道第一款3D游戏出自何年何月何日何国。不过我所知道的中国最早的一款3D游戏是1998年问世的《人间道之燕赤霞》，是否有再早的就不得而知了，外国的则更不知晓了。

现在的3D游戏技术已发展到支持自由转换任意视角，而且景物也能精致到一草一木皆可细细分辨。据我所知，3D游戏在最近这两年的时间里并没有什么太大的改变，只是出了个裸眼3D游戏机。现在3D、4D电影都有了，裸眼3D数字电视也问世有一段时间了，甚至手机游戏也都跨入3D时代了。反观PC游戏，这方面还未出现大的动向。记得当初iPad横空出世时给我带来的那种震撼感。当时的我感慨科技发展如此迅猛，从1946年占地上百平方米的电脑到如今10英寸大小的平板电脑。也许，PC游戏只是在酝酿。一旦爆发出来，它将带给我们前所未有的震撼！

现在的3D游戏是借助平面的屏幕，凭借若干像素点组成图像来带给我们那样的视觉效果。一个平面显示的图形，它再怎么“3D”也只是平面给我们的立体效果。如果我们想像一下，在一个立方体的显示屏上看一个人或物，我们能有什么样的视觉感受呢？这就好比在几何课上老师在黑板上画出的“假3D”立方体图形与现实中你看到的一个立方体物体这两者之间的区别。前者显然只是一种虚拟的3D感觉，而后者则是实实在在的带给你3D的感受。平面屏幕由多个像素点组成，这薄薄的一层显示面也就是这个平面屏幕的体积（因为厚度无限接近于0）。那么立方体屏幕的像素点如何显示呢？假如1立方米代表一个像素点的话，我自己姑且称用这种技术制作的游戏为4D游戏。这是我的一个设想，也是一个幻想。

如果这种我自己称呼的“4D游戏”发展成功的话，也许会有5D游戏的出现。那时候的游戏，也许就是我们现在生活中的网游小说所描绘的情景。或许那时的科技已经发达到可以控制人的意识、制造幻象，就像催眠术一样，让人“回到”过去、身临其境。不过这个幻象不是单纯的回忆，而是可自定义的随意幻想。抑或是在你入睡时，使你产生梦境、控制梦境、制造梦境，就如《盗梦空间》中所说，造梦者进入梦境以后，可以控制任何事物，使一座楼瞬间消失，让任意东西可以漂浮与飞行等等都随你控制。那是一个可以制造梦里的任何事物的世界。造梦者就如游戏的开发商，玩游戏的玩家就如入梦者，那时也许不是带着头盔进入游戏，而是仅靠一副耳机即可回到过去或者展望未来。

快评



首先要吐槽一下外折页，弄成这样不好翻是我一个人的感觉吗？要命的是时不时就要来一期外折页封面，真有点恼火呐。看了“特别策划”的内容，觉得其实跟之前的专栏没有太大变化，只是整合到一起了，围绕“便携平台”这个主题的几篇相关内容~内容与内容之间并没有延伸扩展的关系。“应用聚焦”亦然~（网友 ShiningZirle）

bluesky：“特别策划”是第一期尝试，并非一定是“便携平台”，今后还会有更多选题，当然也需要读者们的反馈。全新改版的《大众软件》第一期已经面世，肯定会有不足会有各位不满意的地方。恳请各位向我们提出意见及建议。您对手中的这本杂志有什么看法，欢迎来信告诉我，您可以发送Email：bluesky@popsoft.com.cn，还可以在腾讯和新浪微博上@大众软件果然棒，您还可以来信寄送到：北京市100143信箱103分箱“读编往来栏目”收，邮编：100143。登上杂志的快评会得到我们送出的小礼品。

观影棚

冰河的露天电影院

■北京 冰河



时间就是金钱，效率就是生命。中国人最熟悉的口号，被一部美国电影淋漓尽致的给体现了出来，这部电影就是本次要推荐的科幻片《时间规划局》。刚开始还把这部片子和另一部名字类似的《命运规划局》给混淆了，但后来看完了才感叹，那个规划命运的真是希腊神棍风范，毫不科幻，而这个规划时间的才有爱因斯坦的气度，更硬核一些。当然在整体的社会伦理学和经济学上，基本不靠谱，毕竟这是科幻动作片，不可能面面俱到。

为何说这片子更靠科幻，更体现中国人熟悉的口号呢？因为它把科学里最难把握的“时间”概念作为核心进行量化和改变，让人意识到时间的意义和价值——将时间取代黄金转化成了货币交易单位基础，即所谓“时间就是金钱”。有钱人想活多久活多久，穷人就只能活到活得起的年头,所以，“时间是什么”这个问题就变得非常具体了。穷人就要抓紧一切时间好好活，把想做的事情尽快做完再去死。而富人因为想活多久活多久，今天不做明天做，反正有钱就死不了，结果反而很无趣。总之，这片子就是穷人因为没办完事不甘心不想死，富人活腻味了又不肯死。中间夹杂着各种好莱坞必备元素，相当好看。

将时间的人生意义这个抽象的概念能讲得这么通俗浅显，而且故事包装得也好看，很不容易。据悉电影将在2012年正式引进中国，喜欢的同学可以去电影院支持一下正版，还是挺值得的。

热片当然不止这么一部，国内外皆有：

●丁丁历险记 The Adventures of Tintin: The Secret of the Unicorn 上映日期：2011年11月15日

这是《海盗失宝》的姐妹篇前篇，讲述了丁丁买了一只古老的船模送给船长作为礼物，于是又一次惊险的历险开始了。

●驱魔者 Priest 上映日期：2011年11月29日

一群吸血鬼袭击了一个位置偏僻的小村落，还诱拐了一个18岁的女孩。在女孩被吸血鬼彻底同化之前，他需要把她救出来……

●惊魂游戏 Harpoon 上映日期：2011年12月5日

中国的年轻人一方面在物质享受和信息接受上同世界上其他的年轻人一样同步；另一方他们的生存压力也越来越大。于是他们喜欢选择安静的、很少人去过的地方度假，去消解在城市里淤积的精神压力。

动漫园

《Fate / Zero》——自古枪兵幸运E

■江苏 Yuko



2011年萌之战，魔法少女佐仓杏子作为枪兵，终归还是难逃等级E的诅咒而落败。2011年10月，这次“爱的战士”虚渊玄的另一部作品《Fate／Zero》正式搬上了荧幕，无论是赋妄想以有形的小说读者，还是Fate系列的追随者，大概最开心的事情就是亲眼见证这无休止的“领便当之旅”吧～

自古枪兵幸运E！《Fate／Zero》第9话《主と従者》枪之骑士Lancer与Master的未婚妻索拉结成契约。起因是Master被本作主角卫宫切嗣打伤，失去全身的魔力回路，无法继续战斗。奈何爱情和忠义不能两全，Lancer只能在轮回里被无限虐心。这位拥有“光辉之貌”的美少年在《Fate／Zero》小说中也未能有一个完美的结局，被Master使用令咒虐杀，死在了自己的宝具之下。(＞π＜)大概枪兵幸运等级只有E的诅咒会一直持续下去……

P.S.画质“凶残”，加上梶浦阿姨的BGM，《Fate／Zero》真是10月良心之作呢。




能在2012年跟诸位见面真是太好了！以下是Yuko酱的新番二次元时间～请多指教！

●2012年4月人气速报：

《Fate／Zero》第二季（全12话）——FATE线TV版，UBW线剧场版，接着是ZERO小说改编TV版，我们是否有理由相信还会有HF的OVA？

●2012年1月新番扫雷：

《夏目友人帐》第四季——“就算2012世界要毁灭我也要先把第四季看完！”

●2011年12月情报：

久违了拔刀斋！！——《浪客剑心-京都篇-前篇》于2011年12月14日陆续上映。

●2011年11月、12月番在10月番的强击之下显得青黄不接，令人欣慰的是《Fate/Zero》第一季、《最终流放银翼之法姆》等作品表现出了满满的诚意。

让我们带着缓和的心情一起期待2012年春天的新番吧！

剧集屋

识骨寻踪——验尸间里的粉红泡泡



■福建 玉焰

识骨寻踪堪称史上最能打太极的罪案剧，男女主角Bones和Booth从遥远的第一季就开始打情骂俏，明明粉红泡泡漫天飞到可以溺死人，却又偏偏规规矩矩不越雷池半步。直到第六季末丢下一颗重磅炸弹：Bones一脸复杂地说“我怀孕了”；Booth那明显“喜”大于“惊”的表情似乎也预示了两人爱情的光明未来——虽然我们有理由相信，若不是为了配合饰演Bones的女演员Emily本人怀孕的状况的话，无良的编剧一定还会让这两人继续雾里看花下去……

本该于2011年9月回归的第七季一直拖到11月，可谓吊足了粉丝的胃口，而编剧似乎也终于意识到了苦苦等待6年多的粉丝们的抓耳挠腮，第七季一开篇就放足福利——第一集中Bones与Booth光实打实的Kiss就有3个；Booth终于得以明明白白地向Bones表达爱意和好男人的一面。一向理性至上的Dr. Bones在荷尔蒙作祟下也频频展露出对别人来说很正常但对她来说就有些“惊悚”的表现——例如，面对一具惨死的尸体现场失控得落下泪来……

Angela和Hodgins可谓终成正果，有了小孩的他们仍旧魅力满分、童心十足；小甜甜Sweets和女朋友Daisy的恋情已经趋于稳定；Cam和那位笑容可爱的妇科医生帅哥却还是前景不明。当然，请不要忘记这是一部正统的罪案剧，所以各种奇怪诡异的腐尸依然会带给你一贯的视觉与心灵的冲击！

下面是热剧推荐时间！

●豪斯医生

继上一季“飞越疯人院”后，本季House大叔更变本加厉以越狱开篇。随着Cuddy的彻底离开，本剧也将结束纠结而过重的感情戏，重新回归正统医务剧路线。也许是编剧们终于想通了自己并不是在拍《实习医生格雷》吧……

●犯罪心理

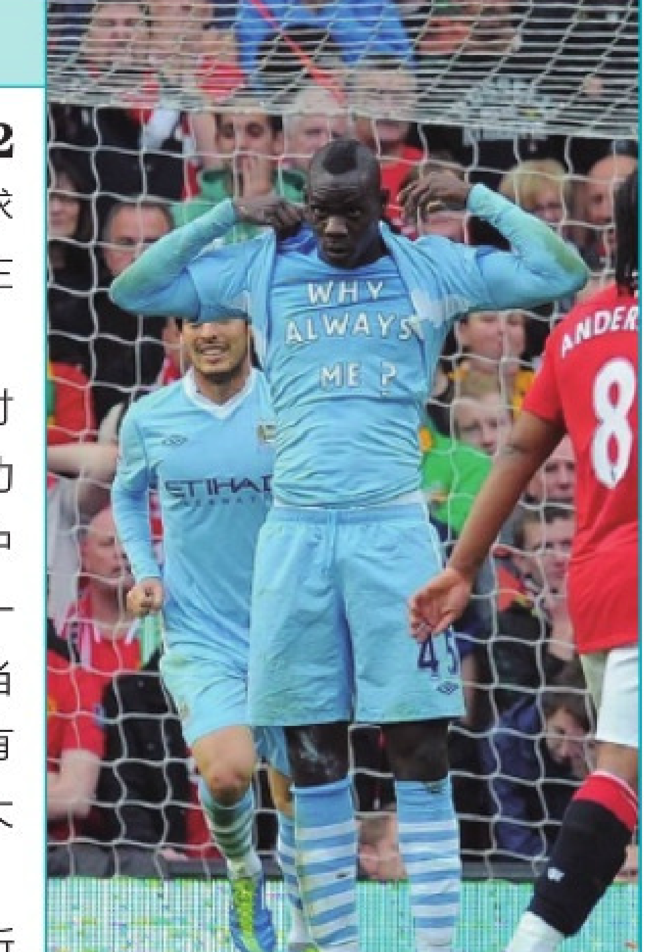
上一季此起彼伏的换角风波并没有给这部金牌剧集带来收视率的改观，新人角色也hold不住场面，本季JJ、Emily全部回归，开篇就给观众带来回归正常的高水准感受。

●夏威夷特警5-O

阳光、沙滩、椰树、碧海，还有插着五颜六色小纸伞的饮料、身材窈窕的比基尼女郎、高大英俊的海滩救生员……起伏跌宕的剧情走向，绝对适合在这个寒冷的冬季为你带来温暖的夏日风情！

体育圈

巴神的世界，你永远不懂



■北京 MDK2

“巴神的世界，你永远不懂。”巴神乃何处神仙？英超赛场上风头正劲的曼城队球星——巴洛特利。何谓不懂？并非球技之故，乃因其场内场外各种囧事一箩筐。不知？待在下慢慢道来～

其一，巴神刚加入曼城时即在训练中与队友博阿滕大打出手。事后主帅曼奇尼说道当时被气坏了，真想送他（巴神）两拳。谁知巴神知晓后，竟“答记者问”：“他应该不敢对我动手，我可是练过泰拳的。”其二，某日，巴神闲极无聊，从自己房间往窗外扔飞镖，成功扎中青年队的一位小球员。他说：“我只是无聊了。”若以上两则还无法让您笑倒，那么下面这一则会让您不由自主喷饭：一日，巴神与几个朋友闲来无事放烟花取乐。谁知巴神不知是不是当时脑子短路，朝自家浴室里扔了一个点燃的烟花，然后……巴神无家可归了。当然，巴神还有各种场外脑残行径，对他自己倒没啥影响，反倒是谋杀了各路媒体的无数菲林以及占领了各大网站的无数页面。

球场上，巴神仍然是“所向披靡”。且不说曼城客场屠杀曼联一役独进2球，还有与纽卡斯尔之战中打入点球后的“眼神杀敌”，更有前日与利物浦对垒申请“双黄变一红”时的坐地大笑以及下场后一怒之下踢坏球队休息室大门……如此种种，您懂巴神的世界吗？

请允许我用巴神自己的一句话来评价巴神：Why always me?

下面是新闻——流言板时间：

●曼联这是怎么了？继联赛杯被淘汰后，曼联在欧冠中也止步小组赛。

●NBA终于要重开了？不过国人更关注的却是CBA里的NBA外援谁会是第一个开溜的。

●阿内尔卡来申花？想来各中超球队的老总一定在心里悄悄地说：“恒大，我恨你……”

●运动员年度被搜索次数排名，莎娃力压伍兹登顶。看来还是美女吃香啊，哪怕是搜索排名都是如此……

热门游戏TOPTEN

投票地址：www.popsoft.com.cn/topten/

大众软件单机游戏关注排行榜		
排名	游戏名称	投票数
1	仙剑奇侠传四	2623
2	轩辕剑叁	2515
3	古剑奇谭	2303
4	仙剑奇侠传	2297
5	三国志11	2021
6	孤岛危机	1830
7	虐杀原形	1736
8	植物大战僵尸	1721
9	极品飞车	1620
10	魔兽争霸Ⅲ——冰封王座	1513

数据来源：《大众软件》读者投票·2011年12月

编辑点评：“‘仙剑’你肿么了！你肿么了啊！”2011年12月上出现四款“仙剑”作品同时登陆TOPTEN的奇观，令不少读者瞠目结舌，而一月后的本期则锐减一半。无论是出于什么原因，我们都可以看出，“仙剑”乃是真正的话题之作！

大众软件网络游戏关注排行榜		
排名	游戏名称	投票数
1	魔兽世界	2638
2	剑侠情缘网络版3	2421
3	仙剑OL	2383
4	天龙八部	1920
5	洛奇英雄传	1875
6	梦幻西游	1843
7	龙之谷	1750
8	地下城与勇士	1688
9	永恒之塔	1572
10	穿越火线	1531

数据来源：《大众软件》读者投票·2011年12月

编辑点评：《魔兽世界》的地位依旧不可撼动，国产网游也始终以武侠、仙侠题材为主。从厂商的宣传力度来看，《鹿鼎记》没有挤进关注榜的前十名颇有些让人意外，这也说明了目前客户端网游玩家人数的饱和，以及竞争之激烈。

北美PC游戏单周销量榜		
排名	中文名	英文名
1	上古卷轴5——天际	The Elder Scrolls V: Skyrim
2	刺客信条——启示录	Assassin's Creed Revelations
3	泰拉瑞亚	Terraria
4	蝙蝠侠——阿卡姆之城	Batman: Arkham City
5	边缘战士完整版	BRINK: Complete Pack
6	纪元2070	Anno 2070
7	文明5年度版	Civilization V: Game of the year Edition
8	英雄萨姆3	Serious Sam 3: BFE
9	地下城守护者	Dungeon Defenders
10	收获日——掠夺	Payday: The Heist

数据来源：Steam·2011年12月4日

编辑点评：都是真正的热门大作，对于Terraria这款游戏，可能很多玩家还有些陌生，这是一款很容易让人沉迷的作品，在编辑部里已经风靡多时。除此外，“老滚5”《蝙蝠侠——阿卡姆之城》等代表着接下来几个月的流行趋势，玩家可以慢慢地享受到春节后了。

韩国网游单周排行榜		
排名	游戏名称	游戏类型
1	永恒之塔	MMORPG
2	FIFA OL2	体育–足球
3	突袭OL	FPS
4	天堂	MMORPG
5	DNF	MORPG
6	冒险岛	MMORPG
7	魔兽世界	MMORPG
8	TERA	MMORPG
9	Cyphers	AOS
10	跑跑卡丁车	竞速

数据来源：Gamenote·2011年12月5日

编辑点评：韩国版“山口山”《永恒之塔》继续稳居排行榜第一，而正宗的“山口山”只能屈居第七。此外，FIFA OL2能排第二间接说明了一个问题：为什么球迷人数并不一定比中国多，但是韩国队却总是能虐中国队，总是能打进世界杯……

AppStore中国游戏下载榜（iPhone平台）		
排名	付费版	免费版
1	Fruit Ninja	极品飞车变速
2	Infinity Blade II	The Sims Medieval (World)
3	植物大战僵尸	嘟嘟向前冲
4	Asphalt 6: Adrenaline	WhatsFish
5	Where's My Water?	OvenBreak Infinity
6	Angry Birds Seasons	Clay Shooter Mania Reloaded
7	Fruit Ninja: Puss in Boots	Tiny Journey
8	Angry Birds	车内逃脱2－宝马3系
9	Birzzle Pandora	Fishing Stars
10	Doodle Jump	街头风云

数据数据来源：App Annie·2011年12月3日

编辑点评：一群僵尸们被玉米、西瓜乱砸，脚步难行之时一位僵尸忍者高手及时赶到。其功夫果然不是盖的，三下两下就将一众植物炮弹切断；结果呢？对方阵营飞出了愤怒的小鸟……啊，你没看过这个漫画？那就看看上面的榜单吧。

Android Market游戏单周下载榜		
排名	付费版	免费版
1	Cut the Rope	Angry Birds
2	Fruit Nijia	Angry Birds Rio
3	Doodle Jump	Angry Birds Seasons
4	Need for Speed Shift	Fruit Slice
5	X Construction	Solitaire
6	Robo Defense	Racing Moto
7	GameBoid(GBA Emulator)	Paper Toss
8	Apparatus	Jewels
9	Homerun Battle 3D	Tank Hero
10	Pool Break Pro	Unblock Me Free

数据来源：aTrackDog·2011年12月5日

编辑点评：在Android平台上“愤怒的小鸟”的怒火更甚，火到一定程度的时候，就堪比我社单机投票榜中的“仙剑”啊。不得不说，“付费版”这一栏中的情况与右边系列上榜的情况大为不同。

九合三国 搜索

超轻松·3D国战巨制

百大公会强力推荐

轻消费·更公平·绿色免费

三國

WWW.9HSG.COM

999元VIP特权卡

官网火爆发放中

不删档 不限号 无需激活

12月霸氣内測

- 超炫技能 招式华丽炫目
- 名将侍从 超强PK帮手
- 多重视角 2D/2.5D /3D 一键切换
- 八国同服 开创全服征战
- 公会助手 内置语音聊天
- 休闲互动 种菜垂钓乐趣无限

注册九合《三国》游戏账号 抽取50元话费

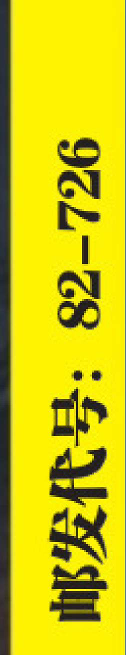
下载九合《三国》内测客户端 赢IPAD、IPHONE4

邀请好友一起玩《三国》 领取名将侍从礼包

查询更多奖品获得信息，请登录

WWW.9HSG.COM

九合天下 九合游戏 9hgame.com



定价：~~￥10.00元~~ 本期特惠价：￥7.00元

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN